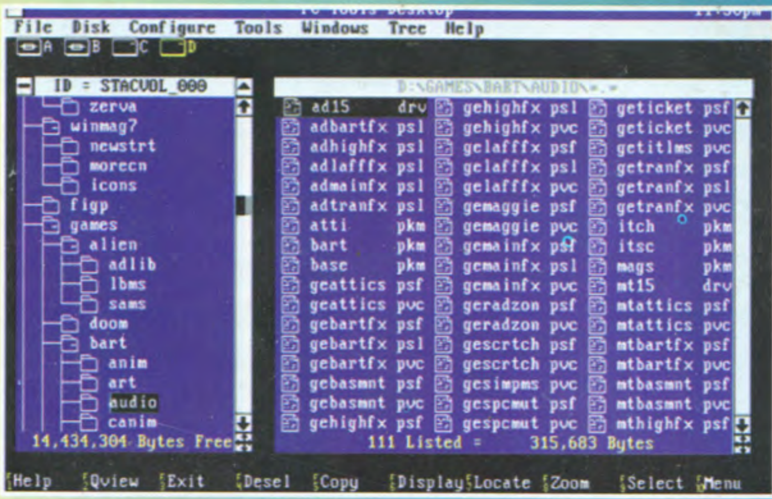
PC MASTER



REVIEW: PC TOOLS 9

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS ΤΕΥΧΟΣ 48 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1994 ISSN 1105-5472 800 ΔΡΧ.

ΔΟΥΛΕΨΤΕ ΜΕ...

POWER POINT

ΠΡΙΝ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ...

ΕΚΤΥΠΩΤΗ INKJET

TEST

PHILIPS CD-I

HINTS 'N' TIPS

Fox Pro

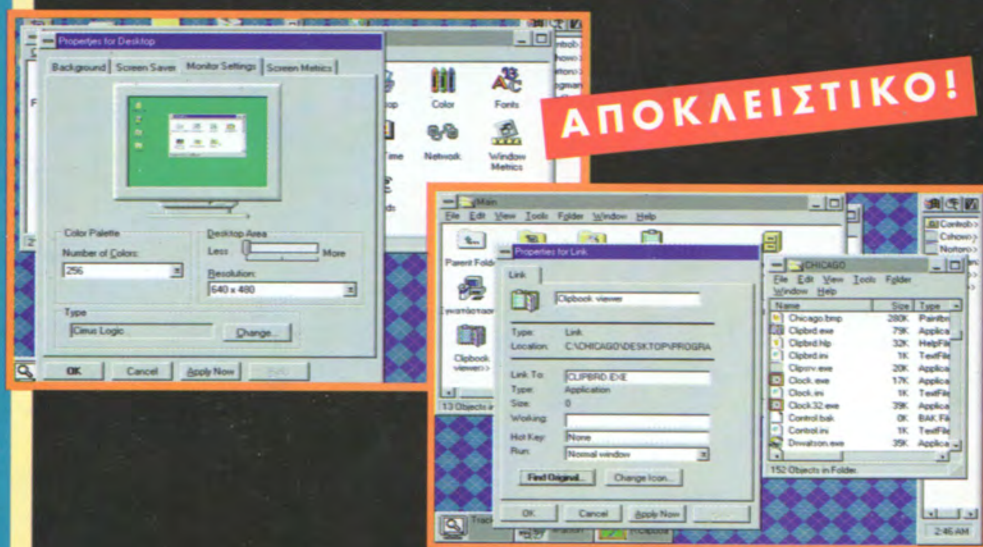
Access

PageMaker

Ventura

FreeLance

Norton Desktop



ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ!

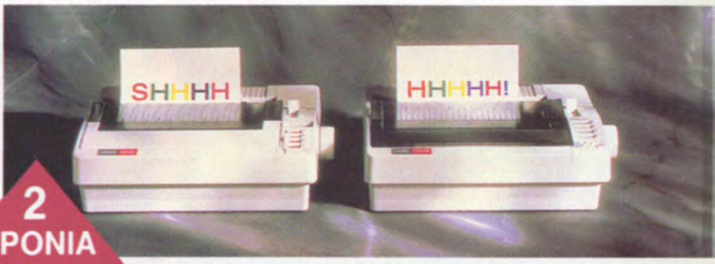
HANDS-ON TEST

CHICAGO & Win32c

ΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ;



Swift *200*: Είναι έξυπνος, έχει ζωντανά χρώματα, αλλά κατορθώσαμε να είναι και ήσυχος.



2 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ

Αν ανήκετε στους λεγόμενους "ακουστικούς τύπους", τότε ο νέος SWIFT 200 της CITIZEN θα σας απογοητεύσει. Ο λόγος είναι η χαμηλή στάθμη θορύβου του (43 dBA σε **Quiet Mode**), χαρακτηριστικό που έχουν όλοι οι εκτυπωτές της νέας σειράς 2 και επιτεύχθηκε χάρη στην Ακουστική Τεχνολογία της CITIZEN.
Τα πλεονεκτήματα της νέας σειράς εκτυπωτών SWIFT 2 της CITIZEN όμως δε σταματούν εκεί.

Ακόμα προσφέρουν:

- 11 γραμματοσειρές στο βασικό τους εξοπλισμό, 2 από τις οποίες είναι **scalable.**
- Εύκολη εγκατάσταση, χάρη στο **Auto Set*** και τις ενσωματωμένες συμβατότητες.
- Λειτουργικότητα, χάρη στον **Command Vue**, πίνακα ελέγχου.
- Εκτύπωση **Quarter Print**, ιδανική για personal organisers.
- Επέκταση μνήμης στα 40 ή στα 136 KB.
- Ταχύτητα που φτάνει τα 240 cps στα 12 cpl.
- Εξαιρετική διαχείριση χαρτιού, αντοχή, ακρίβεια και σαφήνεια εκτύπωσης, χαρακτηριστικά που συνεχίζουν την παράδοση της σειράς SWIFT.

Swift *200*: η πιο ολοκληρωμένη πρόταση εκτυπωτή που σας έγινε ποτέ.

MAGNET

* *Το **Auto Set** ενημερώνει τον υπολογιστή για τον τύπο εκτυπωτή **CITIZEN** που είναι συνδεδεμένος και «καταλαβαίνει» σε ποια γλώσσα στέλνει πληροφορίες ο υπολογιστής, στήνοντας τον εκτυπωτή ανάλογα.*

Αμυ αε

ΑΘΗΝΑ: ΤΡΟΙΑΣ 58 & ΠΡΙΑΜΟΥ, 152 35 ΒΡΙΛΗΣΣΙΑ - ΑΘΗΝΑ. ΤΗΛ.: 613.3000 FAX: 613.3301
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: ΚΑΡΑΤΑΣΟΥ 7, 546 26, ΤΗΛ.: 545.633, 517.174, FAX: 543.957

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ



σελ. 40

Windows Chicago

Πρώτοι στην Ελλάδα, παρουσιάζουμε τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα του νέου περιβάλλοντος της Microsoft, σε ένα αποκλειστικό hands-on test.



σελ. 52

PC Tools 9

Τα νέα PC Tools της Central Point προσφέρουν υποστήριξη σε συμπιεσμένους δίσκους και βελτιωμένα εργαλεία διαχείρισης σφαλμάτων του συστήματος.



σελ. 46

Philips CDI

Η νέα τεχνολογία στην ηλεκτρονική διασκέδαση γίνεται πια προσιτή στον καθένα.

EDITORIAL PC

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Γιάννης Πατρίκος
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ: Αλέξης Καναβός
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Κωνσταντίνος Παπαζαχαρόπουλος
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Ηλίας Μανεσιώτης, Γιώργος Κυπαρίσσης - Τσάτσος , Αντρέας Τσουρινάκης, Κώστας Βασιλάκης, Γιώργος Ροπόδης, Αργύρης Γιαγιάς, Θανάσης Τρίγκας, Αντώνης Ροζάκης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κωνσταντάκης Μάνος, Χριστοφιλόπουλος Γιώργος, Πορφύρη Δήμητρα, Μαύρου Ελένη
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Κώστας Ελευθεράκης
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Γιώργος Νάνος

Γραφεία Βορείου Ελλάδος:
COMPUPRESS A.E, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ-ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Στέλλα Δίντση
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Φιλιώ Αποστολίδου

Το **PC MASTER** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Γιώργος Παπαγεωργίου
DESKTOP PUBLISHING: Βάσω Τσόρλαλη, Κατερίνα Τσιτσώνη-Κομίνη, Βασίλης Ευσταθίου
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Μάρθα Πλεξίδα
ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Φρόσω Ξιξή, Βασίλης Δουβίτσας, Χάρης Σαράντης
DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Ιάκωβος Πολυκανδριώτης
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: Μάζης ΕΠΕ
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Αφοί Κουκιά

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC MASTER"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink.
ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ: 9242218, 9242220, 9242227, 9242247, 9241478, 9241518, 9227606, 9227665, 9229128
VOICE: 9238672-5 (Sysop)

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 7.900 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 12.000 δρχ.
ΔΙΕΤΗΣ: 14.900 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 7.000 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 12.000 δρχ., Αμερική 13.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

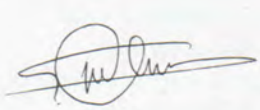
Windows Chicago! Τα σχόλια περιττεύουν. Το μελλοντικό λειτουργικό σύστημα της Microsoft, αυτό που φιλοδοξεί να αντικαταστήσει τα Windows 3.1 στους computers και τις καρδιές των PC Users, κάνει το ντεμπούτο του σε ένα αποκλειστικό τεστ μέσα από το περιοδικό που κρατάτε στα χέρια σας. Τι θα γίνει τελικά; Θα είναι το λειτουργικό του μέλλοντος ή όχι; Μπορεί να πείσει τους αναρίθμητους χρήστες να εγκαταλείψουν τα παλιά τους Windows και το DOS και να μάθουν από την αρχή ένα νέο περιβάλλον; Only time will tell...

Μη σας συνεπάρει όμως ο ενθουσιασμός και παραμελήσετε τα υπόλοιπα πολύ ενδιαφέροντα θέματα του PC Master... Από θεματογραφία αυτό το μήνα άλλο τίποτα. Διαβάστε για τα προϊόντα που βραβεύτηκαν στη διοργάνωση των "Προϊόντων της Χρονιάς 1993", ένα θεσμό που ξεκίνησε από το περιοδικό Computer Για Ολους. Στην ψηφοφορία έλαβε μέρος και το περιοδικό μας.

Ενα ακόμα ενδιαφέρον θέμα είναι το τεστ του Philips CDI, μιας συσκευής που βασίζεται στην τεχνολογία των CD ROMs και φιλοδοξεί να φέρει επανάσταση στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία. Τέτοια γραφικά και ήχο δεν έχετε συναντήσει σε κανένα συμβατικό υπολογιστή! Για τους φανατικούς του προγραμματισμού έχουμε στο τεύχος αυτό ένα ιδιαίτερα ενδιαφέρον άρθρο, το οποίο θα σας καθοδηγήσει στην ανάπτυξη επαγγελματικών εφαρμογών μέσα από το περιβάλλον της Visual Basic. Το listing του προγράμματος περιλαμβάνεται στη δισκέτα του περιοδικού, για δική σας ευκολία.

Αν νομίζετε ότι το έχετε παρακάνει με την πρόσβαση στο Internet, γελιέστε! Οσο "κολλημένοι" και αν είστε με το δίκτυο των δικτύων, σίγουρα δεν φτάνετε την τρέλα των Αμερικανών! Μα καλά, δεν έχουν τίποτε άλλο να κάνουν αυτοί οι ανθρωποι; Για τι πράγμα μιλάω; Ρίξτε μια ματιά στο αντίστοιχο άρθρο. Οχι, ρίξτε!

Αυτά τα χειμωνιάτικα. Πάρτε και καμιά βάρκα. Κάποιες φήμες λένε ότι η Αθήνα θα μεταβληθεί σε υδροβιότοπο....



Οικολογικό PC από την Escom

Η γερμανική Escom είναι υπεύθυνη για το πιο ριζοσπαστικό design οικολογικού PC μέχρι σήμερα. Το Design PC, όπως ονομάζεται, έχει μία κυκλική κεντρική μονάδα, ένα "αεροδυναμικό" mouse και μία LCD οθόνη μεταβλητής κλίσης. Το σύστημα είναι πλήρως ανακυκλώσιμο και δεν περιέχει ίχνος πλαστικού. Η οθόνη, η κεντρική μονάδα και ο σκληρός δίσκος έχουν όλα sleep mode, πράγμα που σημαίνει ότι το Design PC καταναλώνει το ελάχιστο δυνατό ρεύμα. Δεν έχουν ανακοινωθεί ακόμη πληροφορίες για το είδος του επεξεργαστή, τις επιδόσεις, το λογισμικό που το συνοδεύει και την τιμή, αλλά ας ελπίσουμε ότι δεν έχουν "θυσιαστεί" οι επιδόσεις στο ...βωμό της σχεδίασης.



Νέα προϊόντα από την Boca Research

Η Softsel, αντιπρόσωπος της Boca Research στην Ελλάδα, ανακοίνωσε την κυκλοφορία των PCMCIA 14.4Kbps V.32bis data/fax modem, 24 Kbps V.Fast modem και 10Base-T ETHERNET adapter. Το νέο data/fax modem της Boca συνδυάζει το μικρό μέγεθος με την υψηλή ταχύτητα κατά τη μεταφορά των δεδομένων και την αποστολή fax. Εύκολο στη χρήση του, παρέχει σύνδεση με όλους τους τύπους ηλεκτρονικών υπολογιστών και είναι συμβατό με πολύ γνωστούς τύπους φορητών όπως AST, Dell, Toshiba και IBM.
Το V.Fast modem βασίζεται σε Rockwell V.Fast Class (RC240AC/V.fast Class) chip ρύθμιση. Τα δεδομένα μεταφέρονται με ταχύτητες 24.000 bps, ενώ η αποστολή fax γίνεται σε 14.400 bps. Υποστηρίζει V.42/MNP2-4 για διόρθωση λαθών και V.42bis/MNP5 για συμπίεση δεδομένων. Επίσης, το V.Fast Class είναι συμβατό με modem μικρότερης ταχύτητας, όπως V.32bis, V.32 και V.22bis. Η κάρτα Ethernet είναι εύκολη στην εγκατάσταση, αποτελεί ολοκληρωμένη και αξιόπιστη λύση για LAN και είναι συμβατή με AST, Dell, Toshiba και IBM. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στη Softsel, Συγγρού 324, τηλ.: 9371666-8.

Multimedia chip από τη Hewlett Packard

Η Hewlett Packard ανακοίνωσε την πρόθεσή της να παρουσιάσει τον πρώτο multimedia μικροεπεξεργαστή, καθώς και ένα νέο ταχύτατο PA-RISC επεξεργαστή, που θα αποτελέσουν τις βάσεις των συστημάτων της εταιρίας για το 1994.
Το multimedia chip PA-7100LC σχεδιάστηκε, ώστε να είναι σε θέση να υποστηρίζει γραφικά και εφαρμογές multimedia, όπως επεξεργασία εικόνας, ψηφιακό video και ψηφιακό ήχο. Η συχνότητα του νέου αυτού chip θα είναι 80 MHz, αλλά στις μελλοντικές εκδόσεις του αναμένεται να φθάσει στα 100 MHz.
Το multimedia chip θα παρουσιαστεί στους HP 9000 workstations και servers, στα συστήματα HP 3000 και σε μια καινούρια σειρά LAN servers της εταιρίας. Το δεύτερο νέο chip, PA-7150 στα 125 MHz, θα αποτελέσει τη βάση των νέων ταχύτατων desktop συστημάτων, τα οποία θα παρουσιάσει η εταιρία το πρώτο εξάμηνο του 1994.

Η Info-Quest εκπαιδεύει

Η Info-Quest, σε μια προσπάθεια διαρκούς συνεισφοράς στο ευρύτερο κοινό, δημιούργησε το πρόγραμμα "Quest Πληροφορική στην Εκπαίδευση", το οποίο τέθηκε σε εφαρμογή με την έναρξη εγκατάστασης των ηλεκτρονικών υπολογιστών Quest - από την εταιρία Intrasoft - σε περίπου 700 σχολεία της χώρας μας.
Το πρόγραμμα περιλαμβάνει ενημερωτικά σεμινάρια, έντυπο πληροφοριακό υλικό, παρουσιάσεις, εκθέσεις και ειδικές προσφορές. Στις ειδικές αυτές προσφορές ανήκει και η σειρά υπολογιστών με τον τίτλο "Εκπαιδευτικό Quest".
Η σειρά υπολογιστών για την εκπαίδευση αποτελεί ειδική έκδοση, η οποία πληροί όλα τα ποιοτικά πρότυπα των υπολογιστών Quest και διαθέτει τρεις τύπους μηχανημάτων (386SX, 386DX, 486DX) που απευθύνονται τόσο στους εκπαιδευτικούς, οι οποίοι θεωρούν τον υπολογιστή απαραίτητο εργαλείο στην αποστολή

τους, όσο και σε μαθητές και σπουδαστές, μέρος της εκπαίδευσης αλλά και της μελλοντικής επαγγελματικής κατάρτισης των οποίων αποτελεί η Πληροφορική. Ολοι οι υπολογιστές της σειράς προσφέρονται σε πολύ ειδικές τιμές και εκτός της εμπορικής λογικής των προϊόντων που κινούνται στην αγορά της Πληροφορικής, γιατί στόχο έχουν την όσο το δυνατόν μεγαλύτερη απήχηση στο συγκεκριμένο αγοραστικό κοινό. Περισσότερες πληροφορίες για το "Εκπαιδευτικό Quest" μπορείτε να πάρετε από την εταιρία Info-Quest, Λ. Συγγρού 7, τηλ.: 9248080.

Νέα αίσθηση στα παιχνίδια

Η Logitech είναι η υπεύθυνη για το CyberMan, έναν interactive controller που αυξάνει δραματικά το gameplay.
Η σχεδίαση του CyberMan επιτρέπει το feedback από το παιχνίδι, κάτι που δεν μπορεί να κάνει κανένα άλλο joystick. Χάρη στον ενσωματωμένο κινητήρα, αισθάνεστε στην κυριολεξία τα διάφορα γεγονότα που συμβαίνουν στο παιχνίδι, ενώ υπάρχει απόλυτος συγχρονισμός με τον ήχο και τη δράση.
Το CyberMan είναι συμβατό με το υπάρχον Logitech mouse, αλλά για να εκμεταλλευτείτε πλήρως τις δυνατότητές του θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε τον ειδικό driver.
Εταιρίες όπως οι Access, Electronic Arts, Interplay Productions, Knowledge Adventure, Origin, Sierra On-Line κ.ά. θα χρησιμοποιήσουν το CyberMan στα επόμενα προϊόντα τους.



Κυκλοφόρησε η νέα visual C++ 4.0. Πρόκειται για ένα υψηλής ποιότητας σύνολο εργαλείων τέταρτης γενιάς, που σας δίνει τη δυνατότητα να εργάζεστε με 16 και 32-bit Windows ταυτόχρονα. Με τον visual project Manager, ακόμα και οι πιο περίπλοκες εργασίες γίνονται αυτόματα.
Ο AppExpert στην κυριολεξία δημιουργεί την εφαρμογή για σας, ενώ οι TargetExpert, ClassExpert, DialogExpert και Resource Workshop απλοποιούν τις διαδικασίες οργάνωσης και ρύθμισης του περιβάλλοντος των εφαρμογών σας. Η Borland C++ συμπεριλαμβάνει επίσης την Object Windows Library (OWL) 2.0. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στην M-Data, Λ. Συγγρού 314, τηλ.: 9371666-8.

Σε μια προσπάθεια επιβολής του format του MD (MiniDisc) ως διαδόχου της συνηθισμένης κασέτας, η Sony παρουσίασε 6 νέα φορητά MD προϊόντα ήχου. Πρόκειται για τα MZ-E2 Portable MD Walkman Player, MZ-R2 MD Walkman Recorder/Player, MDS-501 Home MD HiFi Deck και 3 φορητούς players αυτοκινήτου. Αντίθετα με ό,τι συμβαίνει με τις κασέτες, οι MDs της Sony προσφέρουν ποιότητα ψηφιακού ήχου, τυχαία προσπέλαση, αντοχή και αυξημένες δυνατότητες εγγραφής οπτικού δίσκου. Ηδη, 35 κατασκευαστές και 16 δισκογραφικές εταιρίες έχουν αποκτήσει το δικαίωμα χρήσης της τεχνολογίας MD για την παραγωγή player, recorder, software και εγγραφόμενων δίσκων. Πάνω από 300 τίτλοι MD διατίθενται ήδη στις ΗΠΑ, μεταξύ των οποίων και δίσκοι μουσικής από τους Eric Clapton, Billy Joel, Pearl Jam, Mariah Carey κ.ά.

Το PCI local bus της Intel έκανε αισθητή την παρουσία του στην COMDEX.
Πολλοί κατασκευαστές πιστεύουν ότι το ISA πνέει τα λοίσθια και η σημαντική μείωση του μεγέθους των PCI motherboards και καρτών θα κάνουν το PCI ιδανικό για φορητούς υπολογιστές.

Η Corel κυκλοφορεί το Corel CD PowerPak, το οποίο μεταξύ των άλλων περιέχει ένα audio editor, τα Corel Mosaic και Photo CDLab για image editing, αρχεία WAV και 100 εικόνες Photo CD.

Η AST έχει αναπτύξει έναν PDA-style υπολογιστή χειρός, ο οποίος θα κυκλοφορήσει στις αρχές του 1994. Το 2390 θα περιλαμβάνει ένα PIM και πρόγραμμα διαχείρισης οικονομικών και θα υποστηρίζει εφαρμογές που γράφτηκαν σε περιβάλλον PenRight! Η συσκευή ζυγίζει περίπου 1lb, ενώ η μπαταρία έχει διάρκεια 100 ωρών.

AUTOVISION FOR WINDOWS

Από την Autodesk ανακοινώθηκε η κυκλοφορία του Autovision for Windows, της Windows έκδοσης του γνωστού πακέτου φωτορεαλιστικού rendering, το οποίο πρόκειται να συνοδέψει το AutoCAD Release 12.
Το Autovision μπορεί ακόμη να χρησιμοποιηθεί και για γωνίες πρόσπτωσης του ηλιακού φωτός κ.λπ. Η λειτουργία του rendering γίνεται μέσα από το περιβάλλον του AutoCAD 12 for Windows και η πληροφορία σώζεται σε αρχεία .DWG.
Αφού το Autovision απαιτεί το AutoCAD 12 for Windows για να δουλέψει, έχει και κοινές



animation, αφού τα αρχεία του μπορούν να εισαχθούν στο 3D Studio 3.
Περιλαμβάνει όλα τα απαραίτητα χαρακτηριστικά για την απεικόνιση διάφορων υλικών, τις φωτοσκιάσεις ανάλογα με υποθετικές απαιτήσεις για hardware με αυτό. Η τιμή του είναι 795 δολάρια, ενώ οι χρήστες του AutoCAD 12 for Windows έχουν τη δυνατότητα αναβάθμισής του, με την προσθήκη αυτής της έκδοσης του Autovision.

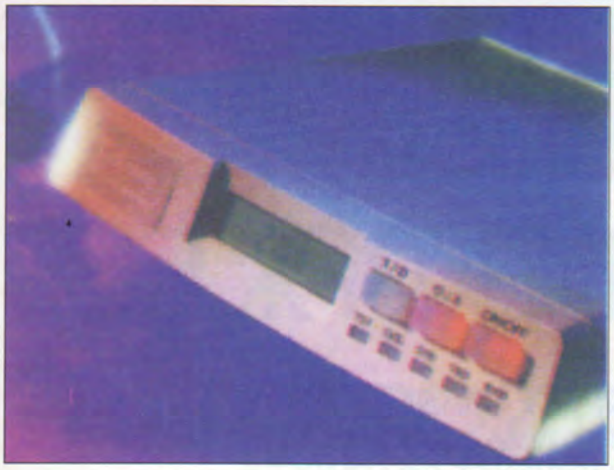
Νέο modem από την U.S. Robotics

Η γνωστή κατασκευάστρια εταιρία προϊόντων επικοινωνίας U.S. Robotics, τα προϊόντα της οποίας προωθεί στην ελληνική αγορά η Info-Quest, παρουσίασε στην αγορά ένα νέο modem, που ανήκει στην κατηγορία Courier.
Πρόκειται για το Courier V.32 Terbo. Το Courier V.32 Terbo χαρακτηρίζεται από αυξημένη δυνατότητα μεταφοράς μεγάλης ποσότητας δεδομένων, μείωση του κόστους των τηλεφωνικών κλήσεων, ενώ η δυνατότητα αναβάθμισης μέσω κάρτας στην ταχύτητα των 28.800 bps προσφέρει στο χρήστη εξαιρετικά σημαντικές ευκολίες. Επιπλέον, η αυτόματη

ανίχνευση και διόρθωση λαθών και η συμπίεση δεδομένων, σε συνδυασμό με την ταχύτητα λειτουργίας στα 21.600 bps μέσω ASL (Automatic Signal Level), καθιστούν το modem ιδανικό για κάθε χρήση.
Τέλος, το Courier V.32 Terbo συνοδεύεται από το πρόγραμμα WinFaxLite, ένα πρόγραμμα αποστολής και λήψης fax, που του επιτρέπει τη λειτουργία μέσα από τις διάφορες εφαρμογές σε περιβάλλον Windows.
Για περισσότερες πληροφορίες, απευθυνθείτε στην Info-Quest, Λ. Συγγρού 7, τηλ.: 9248080.

Ultra fast modems

Η General DataComm ανακοίνωσε ότι άρχισε τη διάθεση των νέων V.Fast modems, που προσφέρουν ταχύτητα 28.800 bits/second. Τα νέα modems υποστηρίζουν ένα ευρύ φάσμα προτύπων, ξεκινώντας από το πρότυπο Bell 103 των 300 bit/second, ενώ με συμπίεση δεδομένων μπορούν να πετύχουν μετάδοση 128.000 bits/second. Ηδη, τα modems αυτά έχουν εγκριθεί για χρήση σε περισσότερες από 30 χώρες. Η αγγλική Tricom παρουσίασε το δικό της V.Fast (28.800 bps) modem, το οποίο μπορεί να συνδεθεί στην παράλληλη θύρα του PC, καθώς και στις περισσότερες σειριακές.
Το Tornado 28/42 κοστίζει 599 λίρες Αγγλίας και υποστηρίζει τα πρωτόκολλα V.42Bis και MNP Class 10, ενώ συνοδεύεται από τα προγράμματα επικοινωνιών Winfax και DOSfax Lite.



Διόρθωση

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα της Inte*Learn δεν χρειάζεται απαραίτητα κάρτα ήχου, όπως γράφτηκε στο περασμένο τεύχος. Η sampled ομιλία ακούγεται και από το ηχείο του υπολογιστή.

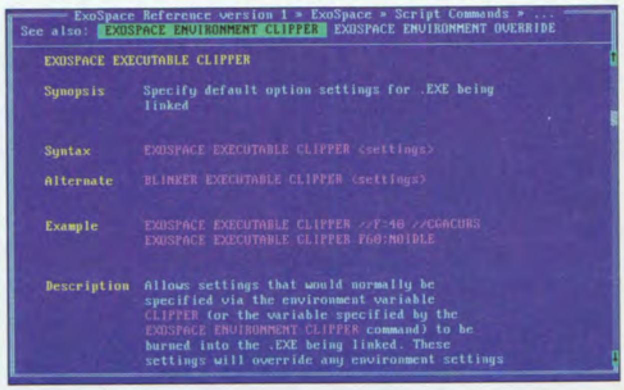




CA Clipper / ExoSpace for DOS

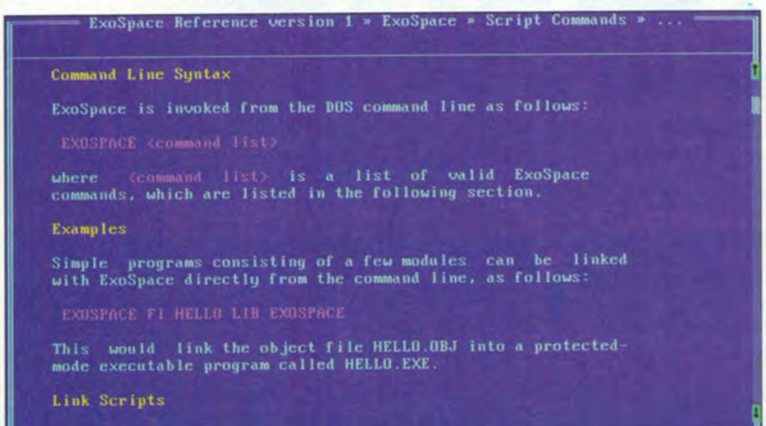
Σπάζοντας το φράγμα μνήμης του DOS

του Αργύρη Γιαγιά



Ο CA Clipper είναι αυτή τη στιγμή ίσως η πιο διαδεδομένη γλώσσα προγραμματισμού για DOS. Ο περιορισμός όμως που υπήρχε, λόγω DOS, των 640 Kbytes μνήμης ξεπερνιέται τώρα με το ExoSpace.

Ο CA Clipper είναι μια σχετικά εύκολη γλώσσα, καθώς έχει ξεκινήσει με βάση του την DBase, που είναι γνωστή στο ευρύ κοινό. Μετά τις εκδόσεις 5.x., όμως, έχει γίνει πλέον μια ολοκληρωμένη γλώσσα προγραμματισμού, πολύ ισχυρή και με σημαντικές δυνατότητες. Μέχρι τώρα είχε ωστόσο ένα σημαντικό μειονέκτημα. Οι προγραμματιστές έβλεπαν το γνωστό όριο μνήμης του DOS (640 Kbytes) να αποτελεί ανασταλτικό παράγοντα, στην προσπάθειά τους για ακόμα ποιοτικότερα προγράμματα. Τώρα, όμως, ακόμη και αυτό (το τελευταίο ίσως) αρνητικό στοιχείο ξεπερνιέται, μια και η Computer Associates (η νέα ιδιοκτήτρια του Clipper) φρόντισε να κυκλοφορήσει το ExoSpace. Το ExoSpace δεν είναι παρά ένας νέος linker για τα προγράμματά σας, ο οποίος όμως σας δίνει τη δυνατότητα να τρέξουν αυτά σε protected mode. Αυτό σημαίνει ότι τα προγράμματά σας μπορούν να εκμεταλλευτούν την extended μνήμη, χρησιμοποιώντας το στάνταρ για τη μνήμη αυτή, XMS. Αυτό κατ' επέκταση σημαίνει ότι τώρα χρειάζεστε ακόμη λιγότερο swapping στο δίσκο (η τεχνική που χρησιμοποιούσε μέχρι τώρα ο Clipper για να ξεπεράσει το πρόβλημα μνήμης), ίσως και καθόλου, ανάλογα με το μέγεθος της μνήμης που διαθέτετε. Ετσι, τώρα, το όριο των 640 Kbytes μεταφέρεται στα 16 Mbytes, κάτι το οποίο πάνω από όλα σημαίνει ταχύτατα προγράμματα. Το παραπάνω έχει ως αποτέλεσμα να μειώνεται στο ελάχιστο η conventional μνήμη που χρειάζεται ένα πρόγραμμα για να εκτελεστεί, η οποία τώρα είναι 256 K. Αυτό σημαίνει ότι θα μπορείτε να εκτελείτε τα προγράμματά σας, ακόμα δε και πολλά TSR προγράμματα ήδη φορτωμένα.



Αν διαθέτετε τουλάχιστον 2 Mbytes μνήμης (κάτι αυτονόητο για σήμερα), τα προγράμματά σας θα είναι γρήγορα, ακόμα και σε 286 μηχανήματα. Επίσης, με τη χρησιμοποίηση του ExoSpace διαπιστώνουμε τώρα ότι το debugging ενός προγράμματος είναι ακόμα πιο εύκολο, ενώ προβλήματα μνήμης συναντώνται όλο και λιγότερο.

Ενα ακόμα πολύ σημαντικό στοιχείο είναι το ότι δεν χρειάζεται να αλλάξετε σχεδόν τίποτα στα ήδη υπάρχοντα προγράμματά σας, τα οποία μπορούν να τροποποιηθούν για να τρέχουν σε protected mode, απλώς με το να επαναλάβουμε τη διαδικασία Linking μέσω του ExoSpace. Το ExoSpace χρειάζεται μόλις 1.5 MB στο δίσκο και τοποθετείται στα ήδη υπάρχοντα directories του Clipper, ενώ τοποθετείται και .ng αρχείο στο κατάλληλο directory. Ετσι, με το online help του Norton Guide θα μπορείτε να έχετε άμεσα και τις Script εντολές του ExoSpace.

Η Computer Associates, μετά την κυκλοφορία του CA Clipper 5.2, των Tools και τώρα του ExoSpace, δείχνει ότι υποστηρίζει αρκετά τον Clipper. Περιμένουμε κάποια version για Windows για να περάσει αυτή η τόσο διαδεδομένη γλώσσα σε μια άλλη πιο σύγχρονη κατάσταση. Μέχρι τότε, όμως, μπορείτε να βελτιώσετε ακόμα περισσότερο τα προγράμματά σας για DOS μέσω του ExoSpace.

ExoSpace

Κατασκευαστής: Computer Associates
Απαιτήσεις: AT και άνω, Dos 3.1, 2 MB μνήμη, 1.5 MB HD, Clipper 5.01
Αντιπρόσωπος: M. Data, Λ. Συγγρού 314

MULTIMEDIA MODEM BY BOCA

Μια νέα διάσταση στα modems

του Αργύρη Γιαγιά

Η χρησιμότητα των modem έχει γίνει εμφανής τα τελευταία χρόνια. Τώρα, όμως, παρουσιάζεται ένα νέο modems, το οποίο έχει δυνατότητες και για λειτουργίες πέρα από τις τυπικές των συνηθισμένων, καθώς μπορεί να λειτουργήσει και σαν αυτόματος τηλεφωνητής.

Το modem είναι μία συσκευή που έχει πρωτοπαρουσιαστεί πριν από πολλά χρόνια. Ωστόσο, μόνο τα τελευταία από αυτά άρχισαν να έχουν ευρύτερη εξάπλωση (ειδικά στην Ελλάδα). Ετσι, άρχισαν να αποκτούν και νέες δυνατότητες. Εκτός από την όλο και μεγαλύτερη αύξηση της ταχύτητας μπορούν τώρα να λειτουργούν και σαν Fax, κάτι που εξυπηρέτησε αρκετούς και τους γλίτωσε από την αγορά μιας επιπλέον συσκευής.

Τώρα, όμως, θα έχουν τη δυνατότητα να γλιτώσουν και άλλα χρήματα, καθώς δεν χρειάζεται να αγοράσουν ούτε αυτόματο τηλεφωνητή. Και αυτό γιατί πρόσφατα κυκλοφόρησε το νέο Multimedia modem από την BOCA, το οποίο συνδυάζει και τις τρεις λειτουργίες (αποστολή και παραλαβή data/ fax/voice). Πραγματικά, το νέο αυτό modem έχει τη δυνατότητα να αποθηκεύει τα ηχητικά σήματα στο σκληρό δίσκο και στη συνέχεια εσείς μπορείτε να τα ακούσετε, όπως ακριβώς κάνετε και με τον αυτόματο τηλεφωνητή. Εχοντας εγκαταστήσει το modem και το απαραίτητο software σε κατάσταση αναμονής το modem θα απαντήσει αυτόματα σε μία κλήση. Αφού αναγνωρίζει το αν πρόκειται για fax ή φωνή θα στείλει το σήμα στο κατάλληλο σημείο που για τη δεύτερη περίπτωση θα είναι ένα αρχείο ήχου στο σκληρό δίσκο.

Ενας, όμως, καλός αυτόματος τηλεφωνητής δεν έχει μόνο αυτές τις δυνατότητες. Ετσι, μπορούμε να έχουμε διάφορα ηχογραφημένα μηνύματα που θα δηλώνουν την απουσία μας, τα οποία μπορούν να παίζονται και εναλλακτικά, σε τυχαία σειρά. Επίσης, το πρόγραμμα που είναι υπεύθυνο για την αποθήκευση των μηνυμάτων έχει τη δυνατότητα να ταξινομεί τα μηνύματα σε σειρά ή σε groups, καθώς και να αποθηκεύει και έξτρα πληροφορίες για το καθένα από αυτά.
Κάτι όμως που ακόμα και πολλοί αυτόματοι τηλεφωνητές δεν μπορούν να κάνουν είναι ότι μας δίνεται η δυνατότητα να ακούσουμε τα μηνύματα που μας έχουν αφήσει, μέσω τηλεφώνου. Χρησιμοποιώντας μόνο τα πλήκτρα του τηλεφώνου μπορούμε να ακούσουμε τα μηνύματα που μας έχουν αφήσει (υπάρχει και δυνατότητα για χρήση κωδικού αναγνώρισης από το σύστημα), ενώ μπορούμε να πάμε μπρος πίσω σε αυτά, να κάνουμε skip, replay και πολλά ακόμα. Αυτές είναι μερικές από τις δυνατότητες του multimedia modem, που αφορούν στη χρήση του ως αυτόματου τηλεφωνητή.

Εκτός όμως από αυτό, μπορεί φυσικά να λειτουργήσει και σαν απλό modem ή fax. Η ταχύτητα για modem φτάνει τα 2400 bps (MNP 2-5, V.42), ενώ για το fax τα 9600. Το modem κυκλοφορεί και σαν εσωτερικό και σαν εξωτερικό και περιέχει όλα τα απαραίτητα συνοδευτικά προϊόντα hardware και software που θα χρειαστείτε. Ιδίως στο θέμα software, υπάρχει παραπάνω από επαρκές, καθώς υπάρχουν προγράμματα για τη voice χρήση σε Windows, το Faxworks για Windows και το Relay/PC για Dos και Windows για τη χρήση του modem τμήματος. Επίσης, στη συσκευασία θα βρείτε πολλές ακόμα δισκέτες με demo χρήσης ξένων βάσεων, μαζί με τα απαραίτητα συνοδευτικά διαφημιστικά φυλλάδια, ενώ υπάρχει και κάρτα η οποία περιέχει ένα user id και password, αφού γίνεστε αυτόματα χρήστης της Compuserve.

Το Multimedia modem της Boca είναι ένα αξιοπρόσεκτο νέο προϊόν, καθώς συνδυάζει τρεις συσκευές σε μία. Ιδίως η χρήση του ως αυτόματου τηλεφωνητή είναι πολύ ενδιαφέρουσα και μάλλον θα εισάγει ένα νέο στάνταρ στην κατασκευή των σύγχρονων modem, όπως έγινε και με την ενσωμάτωση των λειτουργιών fax πριν από λίγο καιρό.

MULTIMEDIA MODEM

Εταιρία: BOCA
Απαιτήσεις: 286 και άνω, windows 3.1
Αντιπρόσωπος: M-DATA, Λ. Συγγρού 314.
Τιμή: 56.000 (Εξωτερικό) 45.000 (Εσωτερικό)
Πέντε χρόνια εγγύηση.



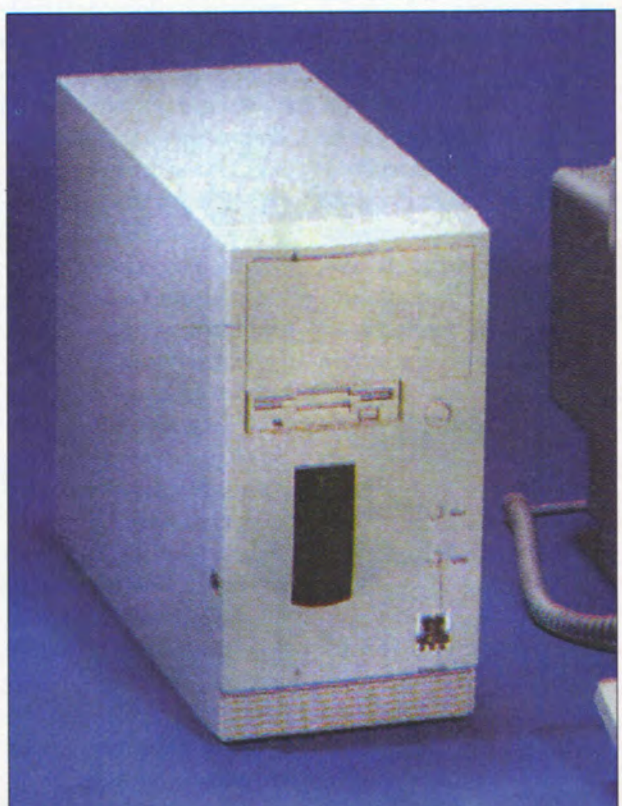
NSG 486/40

Οικονομική ισχύς

του Γιάννη Πατρίκου

Με τον επεξεργαστή 486 στα 40 MHz, ο NSG αποτελεί μία πολύ καλή λύση για όσους χρειάζονται υψηλές επιδόσεις, σε συμφέρουσα τιμή.

Ο επεξεργαστής 80486 στα 33 MHz θεωρείται ήδη ξεπερασμένος για όσους χρήστες χρειάζονται υψηλή επεξεργαστική ισχύ. Από την άλλη, ο διπλοχρονιζόμενος 486 στα 66 MHz φαντάζει ιδιαίτερα ακριβός για προσωπική χρήση. Η χρυσή τομή στους επεξεργαστές αυτής της κατηγορίας ήρθε με τον 486 στα 40 MHz, έναν επεξεργαστή ιδιαίτερα φθηνό για την κατηγορία του (αφού δεν είναι κατασκευασμένος από την Intel) και με ισχύ αρκετά ανώτερη από τους "συναδέλφους" των 33 MHz. Δεν αποκλείεται μελλοντικά ο επεξεργαστής αυτός να έχει την ευρεία απο-



δοχή που είχε ο αντίστοιχος 386 στα 40 MHz. Ο NSG 486/40 που παρουσιάζουμε αποτελεί έναν από τους πιο ποιοτικούς υπολογιστές αυτής της κατηγορίας, ιδανική λύση για εκείνους τους χρήστες οι οποίοι χρειάζονται μεγάλη επεξεργαστική δύναμη σε συμφέρουσα τιμή.

Ο NSG χρησιμοποιεί τον νέο C486DLC της εταιρίας Cyrix, ο οποίος λειτουργεί στα 40 MHz.

Ο NSG 486 διατίθεται σε περίβλημα mini-tower, στο συνηθισμένο μπεζ-γκρι χρώμα των σημερινών συμβατών υπολογιστών. Μετά την αφαίρεση του καλύμματος, το μάτι μας έπεσε στα μικρά αυτοκόλλητα, που ήταν διάσπαρτα σε σχεδόν όλα τα μέρη του υπολογιστή και τα οποία δήλωναν ότι το συγκεκριμένο κομμάτι του υπολογιστή είχε ελεγχθεί από το τεχνικό τμήμα της εταιρίας για τυχόν ελαττώματα. Αυτό το χαρακτηριστικό υπήρχε σε όλους τους υπολογιστές NSG που έχουμε παρουσιάσει μέχρι σήμερα.

Καρδιά του συστήματος, όπως άλλωστε αναφέραμε και παραπάνω, είναι ο C486DLC της Cyrix, ο οποίος λειτουργεί στη συχνότητα των 40 MHz. Ο υπολογιστής διαθέτει 4 MB RAM των 70 ns σε SIMMs, ενώ το BIOS είναι της AMI με χρονολογία 1992.

Ο σκληρός δίσκος του συστήματος είναι ένας Seagate ST3243A, χωρητικότητας 200 MB, ο οποίος οδηγείται από έναν κλασικό multi-purpose AT-bus controller. O controller αυτός εξυπηρετεί και τις λειτουργίες μιας κάρτας multi I/O, ενσωματώνει δηλαδή, εκτός από το Hard Disk Controller, και το Floppy Disk Controller, δύο σειριακές θύρες, μία παράλληλη και μία gameport.

Η κάρτα οθόνης είναι μια Super VGA με το chip TVGA8900 της Trident, με 1MB DRAM και HiColor RAMDAC, η οποία μπορεί να απεικονίσει 65 χιλιάδες χρώματα στην ανάλυση 800x 600. Η κάρτα συνοδεύεται και από τους κατάλληλους drivers, τόσο για τα Windows όσο και για άλλες εφαρμογές DOS, οι οποίες μπορούν να εκμεταλλευτούν τις αναλύσεις και τα χρώματα που προσφέρει η κάρτα. Το δικό μας "τεστ" της κάρτας οθόνης έγινε στο περιβάλλον των Windows. Σε όλες τις αναλύσεις και με όλους τους συνδυασμούς χρωμάτων, η κάρτα λειτούργησε χωρίς προβλήματα. Ο NSG 486SLC απευθύνεται κυρίως σε χρήστες με μέσες απαιτήσεις από πλευράς επεξεργασίας και αποθήκευσης. Συνοδεύεται από εγγύηση 24 μηνών, ενώ έχει τη δυνατότητα να αναβαθμιστεί σε όλα τα μεγαλύτερα μοντέλα της σειράς, με μόνη οικονομική επιβάρυνση τη λογιστική διαφορά τιμής των δύο μοντέλων.

NSG 486/40

Εταιρία: NSG
Σύνθεση: 486DLC, 4 MB RAM, 200 MB HD, 1FDD 1.44 MB, 2 Serial, 1 Parallel, Gameport
Κατασκευαστής: NSG Computers, Φιλικών 25, Περιστέρι, τηλ.: 5769798

LOVER'S GUIDE

Η εγκυκλοπαίδεια του έρωτα

του Αργύρη Γιαγιά

Η χρήση των υπολογιστών ως μέσων εκπαίδευσης υπήρξε και στο παρελθόν αρκετά επιτυχημένη. Τα δύο τελευταία χρόνια, όμως, με τη χρήση του CD, τέτοια προγράμματα γίνονται πιο διαδεδομένα, καθώς είναι πολύ καλύτερης ποιότητας και κυρίως interactive.

Με την εμφάνιση του CD και στους προσωπικούς υπολογιστές, το software άρχισε να περνά σε νέα διάσταση. Αυτό οφείλεται στο ότι οι προγραμματιστές δεν είχαν πλέον το άγχος για το πόσος θα έπρεπε να είναι ο όγκος του προγράμματος, εφόσον διέθεταν άφθονο με τη χρήση του CD (περίπου 660 MB). Ετσι, μπορούσαν να ενσωματώνουν στα προγράμματά τους εικόνες πραγματικού χρώματος (24-bit), μολονότι αυτές ήταν "τεράστιες" σε όγκο.

Παράλληλα, μπορούσαν να εκμεταλλευτούν τις ιδιότητες του CD για αναπαραγωγή ήχου και έτσι να συμπεριλάβουν υψηλής ποιότητας ήχο, χωρίς να δεσμεύονται από τις δυνατότητες της εκάστοτε κάρτας ήχου.

Τα προγράμματα που κυκλοφορούν σε CD ανήκουν σε σχεδόν όλες τις κατηγορίες, αλλά δύο είναι αυτές που κατέχουν τη μερίδα του λέοντος: τα παιχνίδια και το εκπαιδευτικό software. Στη δεύτερη κατηγορία έχουμε δει πολλά θέματα μέχρι τώρα, όπως εγκυκλοπαιδικά (ζώα, ιστορία, μουσική, σινεμά κ.ά), εκπαίδευσης μαθητών (σχολικά μαθήματα, γενικότερες γνώσεις) κ.ά. Το CD, όμως, το οποίο παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα, αν και κατά κάποιον τρόπο ανήκει στο εκπαιδευτικό software, είναι κάτι εντελώς νέο, μια και το θέμα του είναι οι σχέσεις των δύο φύλων. Θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε ότι το Lover's Guide είναι μια Interactive εγκυκλοπαίδεια του έρωτα, αλλά και γενικότερα των σχέσεων.

Το πρόγραμμα είναι δημιουργία του Dr Andrew Stanway, ο οποίος στην εισαγωγή του προγράμματος μας επεξηγεί το αντικείμενο του Lover's Guide. Οπως, λοιπόν, μας εξηγεί, πρόκειται για ένα πρόγραμμα, το οποίο μας ωθεί, εμάς και το/τη σύντροφό μας, να εξερευνήσουμε και να βελτιώσουμε την ερωτική μας ζωή. Χρησιμοποιώντας τις διαλεκτικές μεθόδους, οι οποίες είναι διαθέσιμες με τα multimedia στα CD-ROM discs, είναι δυνατή η γρήγορη προσπέλαση οποιουδήποτε τμήματος του προγράμματος, είτε πρόκειται για video είτε για οτιδήποτε άλλο. Ας δούμε όμως εξαρχής το πρόγραμμα.

Κατ' αρχάς, για να μπορέσετε να τρέξετε το Lover's Guide, θα χρειαστείτε ένα CD-ROM drive και Windows 3.1. Μετά την εγκατάσταση του προγράμματος, θα δημιουργηθεί ένα group icon με ένα icon εσωτερικά του. Με double-click σε αυτό ξεκινάει το πρόγραμμα, όπου στην αρχή θα εμφανιστούν τα credits του. Στη συνέχεια, και προτού περάσετε στη βασική οθόνη, έχετε τη δυνατότητα να μελετήσετε όλες τις αρρώστιες, οι οποίες έχουν να κάνουν με το σεξ. Με κυρίαρχη αυτήν του AIDS, μπορείτε να διαβάσετε σε πολύ περιεκτικά κείμενα οτιδήποτε αφορά σε τέτοιες αρρώστιες (συμπτώματα, τρόποι μετάδοσης, τρόποι αποφυγής), ενώ κατά περιπτώσεις εμφανίζονται σχεδιαγράμματα, σχετικά με την ανδρική και τη γυναικεία ανατομία. Το σημείο αυτό του προγράμματος είναι πολύ σημαντικό, καθώς η πρόληψη των διάφορων ασθενειών και κυρίως του AIDS θα πρέπει να αποτελέσει αντικείμενο μελέτης από όλους.

Φεύγοντας από εδώ, οδηγούμαστε στη βασική οθόνη του προγράμματος, αλλά μπορούμε να επιστρέψουμε σε αυτήν, όποτε χρειαστεί.

Προτού όμως περάσουμε στο κυρίως πρόγραμμα, θα μας ζητηθεί κάποιος κωδικός, ο οποίος υπάρχει σε ένα ειδικό καρτελάκι που συνοδεύει το CD. Αυτό υπάρχει, επειδή το Lover's Guide μπορεί να χρησιμοποιηθεί και από άτομα κάτω των 18 ετών (ίσως και για εκπαιδευτικούς σκοπούς), οι οποίοι μην έχοντας τον κωδικό θα μπορούν να δουν μόνο το εισαγωγικό φιλμάκι του Dr Andrew Stanway, καθώς και το εικονίδιο Dr Kristal asks you, όπου υπάρχουν διάφορα κουίζ.

Τα υπόλοιπα 9 αριθμημένα εικονίδια είναι προσπελάσιμα μόνον εφόσον έχετε δώσει τον κωδικό και αυτό γιατί το περιεχόμενό τους είναι ακατάλληλο. Εμείς πολύ περιφραστικά θα σας πούμε τι περιέχει το κάθε φιλμάκι, που αντιστοιχεί στο κάθε εικονίδιο/θέμα.



Sex and Communication: Στο πρώτο φιλμ μπορείτε να δείτε κάποιες γενικές θεωρίες για τις σχέσεις των δύο φύλων.

Planning Erotic Times: Εδώ παίρνετε κάποιες ιδέες για το πώς να σχεδιάσετε κάποιες "ιδιαίτερες" στιγμές με το/τη σύντροφό σας.

Foreplay: Το πιο "αιχμηρό" ίσως φιλμ του προγράμματος. Περιγράφονται αναλυτικότατα οι τρόποι ερωτικού ερεθισμού του άντρα και της γυναίκας.

Intensifying Intercourse: Φιλμ που αναφέρεται σε αυτή καθαυτή την ερωτική πράξη και τους ιδανικούς τρόπους ολοκλήρωσής της.

Creative Lovemaking: Ενα επίσης "πικάντικο" φιλμ, καθώς περιγράφονται και οπτικά πάρα πολλές διαφορετικές στάσεις της ερωτικής πράξης.

Beyond the Bedroom: Ξεφύγετε από την κρεβατοκάμαρα και πάρτε ιδέες για διαφορετικούς χώρους και χρόνους που θα σας ανανεώσουν.

Sex Games: Για ακόμα μεγαλύτερη διεύρυνση του ερωτικού σας ρεπερτορίου, εδώ περιέχονται ιδέες για ερωτικά παιχνίδια, που τις περισσότερες φορές αποτελούν προϊόν φαντασιώσεων.

Safe Sex and First Nights: Ενα πολύ χρήσιμο φιλμ, όπου μπορείτε να μάθετε τη χρήση του ανδρικού αλλά και του γυναικείου προφυλακτικού, καθώς και τη χρησιμότητά τους.

Overcoming Boredom: Χρήσιμες συμβουλές για την ανανέωση μιας μακροχρόνιας σχέσης, η οποία κινδυνεύει από μαρασμό, λόγω του καθημερινού stress και της ρουτίνας.

Η συνολική διάρκεια των φιλμ που αναφέρονται στα παραπάνω θέματα ξεπερνάει τα 40 λεπτά. Ολα μάλιστα καταλαμβάνουν το 1/4 της οθόνης, είναι έγχρωμα, με πολύ καλής ποιότητας μουσική και καθαρή ομιλία.

Στο τελευταίο εικονίδιο με τον Dr Kristal, μπορείτε να συμπληρώσετε μια σειρά από ενδιαφέροντα κουίζ. Αυτά αναφέρονται σε θέματα, όπως οι σχέσεις με το άλλο φύλο, το πόσο ταιριάζετε σεξουαλικά με το/τη σύντροφό σας, εάν είστε ερωτευμένος κ.λπ. Βάσει του συνολικού σας σκορ, ο Dr Kristal θα σας δώσει τις συμβουλές του (πάντα μέσω speech) για τη βελτίωσή σας σε ορισμένα θέματα. Οι συμβουλές του μπορούν να αποτυπωθούν και σε κείμενο, το οποίο θα μπορείτε στη συνέχεια να διαβάσετε ή εκτυπώσετε με κάποιον επεξεργαστή κειμένου, ακόμα και από DOS.

Το Lover's Guide δεν έχει καμία σχέση με διαφημίσεις CD σε ξένες αγγελίες, που αφορούν συνήθως σε πορνογραφικό υλικό. Αντιθέτως, το Lover's Guide είναι μια πολύ σωστή προσέγγιση στο θέμα "σχέσεις των δύο φύλων", η οποία εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες εικόνας και ήχου των σύγχρονων PCs, για να είναι όσο το δυνατόν πιο κατανοητή.

LOVER'S GUIDE

Εταιρία: Supervision
Διάθεση: Greek Software
Απαιτήσεις: 386 και άνω, Windows 3.1, CD-ROM, VGA
Τιμή: 16.500 δρχ.

FAUVE MATISSE

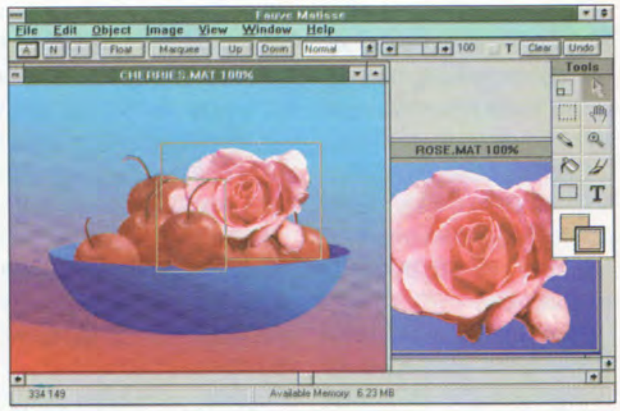
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ

του Γιάννη Πατρίκου

Ενα επαναστατικό πακέτο στο χώρο της επεξεργασίας εικόνας, με το οποίο μπορείτε να διαχειριστείτε μία εικόνα όχι ως σύνολο, αλλά ως ομάδα ανεξάρτητων αντικειμένων.

Μία ακόμα νέα εφαρμογή επεξεργασίας εικόνας στο περιβάλλον των Windows δεν προκαλεί πλέον ιδιαίτερη αίσθηση. Αλλωστε, τα μεγάλα πακέτα αυτής της κατηγορίας μοιάζουν να έχουν εξαντλήσει σχεδόν όλες τις δυνατότητες, σε σημείο που δύσκολα θα μπορούσε κάποιος να φανταστεί επαναστατικές βελτιώσεις. Να όμως που ήρθε και στο συγκεκριμένο χώρο η ώρα για ένα μεγάλο ποιοτικό βήμα προς τα εμπρός, με την εφαρμογή μίας συγκλονιστικά απλής και αποτελεσματικής προσέγγισης, η οποία - όπως μπορεί κάποιος να υποθέσει εύκολα - θα επικρατήσει τάχιστα. Φορέας της επανάστασης είναι το Fauve Matisse, ένα καινούριο πακέτο επεξεργασίας εικόνας της Fauve Software. Η μοναδικότητα του Matisse έγκειται στην ικανότητά του να αντιλαμβάνεται μία εικόνα bitmap, όχι απλώς ως πίνακα σημείων, αλλά ως σύνολο αντικειμένων. Το χαρακτηριστικό αυτό, αν και υπήρχε στα σχεδιαστικά πακέτα που χειρίζονται διανυσματικά γραφικά, αποτελεί κάτι νέο για τον κόσμο των bitmap graphics. Φανταστείτε ότι ζωγραφίζετε ένα αντικείμενο, ένα σύννεφο για παράδειγμα, με το πρόγραμμα Paint, το οποίο





χρησιμοποιούσατε μέχρι τώρα. Για να δημιουργήσετε έναν ουρανό με σύννεφα, δεν έχετε παρά να αντιγράψετε το σύννεφο στο Clipboard και, στη συνέχεια, να το επικολλήσετε πολλές φορές πάνω σε ένα μπλε υπόβαθρο. Φυσικά, κάποια σύννεφα θα επικαλύπτουν κάποια άλλα. Αν όμως θελήσετε να απομακρύνετε ορισμένα από αυτά, τι δυνατότητες προσφέρει η δική σας εφαρμογή; Σίγουρα, δεν μπορείτε να κάνετε κλικ με το ποντίκι πάνω στο σύννεφο (ή οποιοδήποτε άλλο αντικείμενο θέλετε να απομακρύνετε από τη σκηνή) και να έχετε την απαίτηση από την εφαρμογή σας να το αντιληφθεί ως αντικείμενο. Το Matisse, όμως, κάνει ακριβώς αυτό. Διαχειρίζεται εικόνες bitmap με την ίδια ευκολία, με την οποία άλλα προγράμματα διαχειρίζονται διανυσματικά σχέδια. Η προσέγγιση αυτή του Matisse στην επεξεργασία εικόνας είναι μία καινούρια ιδέα, μία μοναδική ιδέα, ώστε δίκαια θα αναρωτηθεί κάποιος, γιατί δεν είχε υλοποιηθεί μέχρι τώρα σε άλλα, πολύ πιο ακριβά, πακέτα της κατηγορίας του. Τα ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά του πακέτου δεν εξαντλούνται ωστόσο εδώ. Το πρόγραμμα είναι εξαιρετικά απλό, χωρίς να του λείπει καμιά από τις δυνατότητες, τις οποίες θα θεωρούσατε απαραίτητες σε μία τέτοια εφαρμογή.

Οι λειτουργίες του προγράμματος είναι δύο: η ζωγραφική και η επεξεργασία εικόνας. Αφού έχετε εξασφαλίσει ισχυρά εργαλεία και για τις δύο λειτουργίες, μπορείτε να τα συνδυάσετε, προκειμένου να επιτύχετε μοναδικά αποτελέσματα. Για τη ζωγραφική, το Matisse προσφέρει δύο εργαλεία: το Draw και το Paint. Το εργαλείο Draw μπορεί να είναι





απλό μολύβι, μολύβι καλλιγραφίας, μαρκαδόρος, κάρβουνο κ.λπ. Τα εργαλεία Paint είναι πολύ περισσότερα και μιμούνται όλα τα γνωστά εργαλεία ζωγραφικής: αερογράφο, λάδι, νερομπογιά, παστέλ, καθώς και μερικά ακόμα, τα οποία αξίζουν ξεχωριστής αναφοράς. Το Pointillist ζωγραφίζει αφήνοντας μικρές κουκκίδες μπογιάς σε τυχαίες θέσεις γύρω από τη θέση του δρομέα. Το χρώμα των κουκκίδων μπορεί να είναι το ίδιο ή τυχαίο, περισσότερο ή λιγότερο, ανάλογα με τις ρυθμίσεις σας. Το εργαλείο Cubist αφήνει μικρά τετράγωνα με υφή στον καμβά, μιμούμενο κυβιστές ζωγράφους. Τέλος, το Fauve είναι ένα περίεργο εργαλείο, το οποίο μιμείται τα έργα της εικαστικής κίνησης των φοβιστών. (Το πακέτο οφείλει το όνομά του στην κίνηση fauve, ιδρυτής της οποίας θεωρείται ο H. Matisse. Τα έργα των φοβιστών ζωγράφων διακρίνονται από πάρα πολύ έντονα χρώματα.)

Με τα εργαλεία που αναφέραμε μπορείτε να δημιουργήσετε πάρα πολύ εύκολα πάνω σε έναν άδειο καμβά, αρκεί να έχετε κάποια δεξιοτεχνία. Ενα τρίτο εργαλείο, το οποίο θα σας δώσει τη δυνατότητα να δημιουργήσετε, ανεξάρτητα από την όποια δεξιοτεχνία σας, είναι το Stamp. Το εργαλείο αυτό δεν λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο, όπως στα συνηθισμένα προγράμματα Paint. Με το Stamp μπορείτε να μεταφέρετε τα περιεχόμενα μίας εικόνας, ή τμήματός της, σε μία άλλη. Ο τρόπος, όμως, με τον οποίο ζωγραφίζεται η δεύτερη εικόνα, εξαρτάται από το εργαλείο που επιλέξατε. Μπορείτε απλώς να αντιγράψετε την αρχική εικόνα ή να τη συνδυάσετε με μία άλλη, καθορίζοντας τη διαφάνειά της.

Το Matisse διαθέτει επίσης πάρα πολλά εργαλεία επεξεργασίας εικόνας (φίλτρα), τα οποία φυσικά μπορούν να εφαρμοστούν και σε οποιαδήποτε εικόνα δημιουργήσει ο χρήστης, αποκλειστικά με τα εργαλεία ζωγραφικής του προγράμματος. ■

FAUVE MATISSE

Κατασκευαστής:
Fauve Software
Αντιπρόσωπος:
ΑΤΛΑΣ ΕΜΠΟΡΙΚΗ,
Δοϊράνης 181,
Αθήνα, τηλ.:
9588392
Τιμή: 45.000
δραχμές (χωρίς ΦΠΑ)

ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ

ΜΠΟΥ!

Για κοίτα που βγήκαμε και στην τηλεόραση! Και όταν λέω "βγήκαμε", δεν εννοώ εμένα μόνο, αλλά και σένα, αγαπητέ adventure-ά!

Τι λε ρε παιδί μου! Ασχολήθηκαν και τα mass media με τον ποταπό κόσμο των adventure games; Τς, τς, γίναμε και διάσημοι. Ο λόγος βέβαια για γνωστή, υψηλής - έτσι λένε τουλάχιστον - ακροαματικότητας εκπομπή της ελληνικής τηλεόρασης, η οποία συνηθίζει να ασχολείται με τον πόνο των κατατρεγμένων και των αδυνάτων. (Το όνομά της μού διαφεύγει, αλλά κάτι της λείπει, κάτι σαν τις τσίχλες ΧΩΡΙΣ ζάχαρη.)
Ε, τότε, θα μου πείτε, γιατί ασχολήθηκε μαζί μας η συγκεκριμένη εκπομπή; Τίποτα αδύνατοι είμαστε, ή τίποτε κατατρεγμένοι; Ούτε το ένα, ούτε το άλλο. Εμείς είμαστε οι δυνάστες! Εμείς δημιουργούμε τους κατατρεγμένους και τους αδυνάτους. Εμείς, που με τα σατανιστικά μας παιχνίδια αλλοιώνουμε την αθώα, ωσάν περιστερά, κοινωνία και δημιουργούμε παιδιά - τέρατα, σατανιστές και μάγους. Μα είμαστε σοβαροί; Σοβαρά τώρα, δεν ξέρω αν παρακολουθήσατε την εν λόγω εκπομπή, αλλά η όλη φάση έβγαλε τελικά πολύ γέλιο. Για να πούμε την αλήθεια, στην αρχή τα είχα "πάρει" λιγάκι, γιατί ήταν ηλίου φαεινότερο ότι αυτοί που κατηγορούσαν τα adventures και τα RPGs ήταν ψιλοάσχετοι, με αποτέλεσμα το ρεπορτάζ να είναι στην πραγματικότητα μια νούλα. Τελικά όμως το διασκέδασα! Για κοίτα - λέω - τι σκέφτονται για μας! Φόβος και τρόμος θα γίνουμε! Ομάδες Υψηλού Κινδύνου (Ο.Υ.Κ.!) και "συνηθισμένοι ύποπτοι". Τρέμετε!
Ηταν λοιπόν που λέτε ο φίλος μας ο δημοσιογράφος, ο οποίος, παρεμπιπτόντως, θα πρέπει να ήταν μάλλον άσχετος με το θέμα, face to face με έναν υπάλληλο καταστήματος της Στουρνάρη - πιθανότατα - και τον ρωτούσε με ανήσυχο ύφος αν γνωρίζει τι είναι τα adventure games. Ο υπάλληλος - άλλος αυτός - μπορεί να ήταν καλός στη δουλειά του και "γρήγορο χέρι", αλλά κι αυτός τα adventures απλώς τα ήξερε κατ' όνομα. Στραβοί - κουτσοί στον Αγιο Παντελεήμονα.
Κοίτα να δείς που σε λίγα χρόνια θα λέμε ότι παίζουμε adventures και θα τρομάζουν οι μανάδες. "Φάε το φαΐ σου γιατί θα φωνάξω τον Adventure-ά!" Μπού!

> ***Για κοίτα τι σκέφτονται για μας! Φόβος και τρόμος θα γίνουμε! Ομάδες Υψηλού Κινδύνου και "συνηθισμένοι ύποπτοι". Τρέμετε!***

CHICAGO BULLS (..T)

Νέα εποχή αρχίζει (;) για τον κόσμο των συμβατών! Η Microsoft υπόσχεται ένα λειτουργικό, που θα κάνει το PC, Atari!

Πριν από οτιδήποτε άλλο θα πρέπει πρώτα να σας εξομολογηθώ κάτι. Είμαι φανατικός DOS-άς και μάλιστα με τη φήμη "σκληροπυρηνικού" στο φιλικό μου κύκλο, καθώς και φανατικός "software-άς". Το άσμα "Λατρεία σου έχω, μεγάλη λατρεία", για μένα το βγάλανε. Με είχαν πιάσει στα πράσα να κάνω ερωτική εξομολόγηση στο DOS 3.31! Ομηρικοί οι καβγάδες μου με τους "Atar-άδες", τους "Amig-όβιους" και τους Mac users. Μέχρι τελευταίας ρανίδος, που λένε.
Και τώρα; Τι κάνουμε τώρα; Με τι μούτρα θα βγω εγώ στην κοινωνία, έτσι όπως τα κατάφερε η Microsoft; Τι θα λέω εγώ στον ST User που θα μου λέει ότι τα PCs κατάφεραν να αντιγράψουν το περιβάλλον του Atari δέκα χρόνια μετά (ή μήπως είναι παραπάνω;); Μη μου πείτε ότι δεν είναι έτσι... Οσο "σκληροπυρηνικός" κι αν είμαι, δεν μπορώ να μην παραδεχθώ την πραγματικότητα που επιβεβαιώνουν τα ίδια μου τα μάτια! Τι πουρό, τί καγκουρό! Τι Γιάννης, τι Γιαννάκης. Ο,τι έχει το ένα περιβάλλον, το έχει και το άλλο! Αχ, αχ... Atari μάς το κάνανε το PC! Μέχρι τώρα τουλάχιστον, με τα Windows 3.1, είχα να λέω ότι ο χρήστης είχε απόλυτο έλεγχο στο σύστημά του, έναν έλεγχο που μόνον το DOS σού επιτρέπει να έχεις. Αλλωστε, αν κάποια στιγμή δεν ήθελε ο χρήστης να χρησιμοποιήσει Windows, απλώς δεν τα έτρεχε. Στο χέρι του ήταν. Τώρα όμως; Τα νέα Windows (αν αυτά είναι Windows) δεν σου επιτρέπουν να βγείς σε περιβάλλον DOS, παρά μόνο μέσα από τα ίδια τα Windows. Εμ, τι να το κάνω τότε βρε αδερφέ;
Ασε το άλλο... Απορρίματα στο περιβάλλον των Windows! Ακουσον, άκουσον! Απορρίματα! Γιατί μωρέ; Τι σας έφταιγε το delete; Ενα απλό κουμπάκι και χοπ! Το αρχείο εξαφανίζεται από το δίσκο σου. Το έσβησες κατά λάθος; Τρέχεις το undelete και ξενοιάζεις.
Εν ολίγοις, θα έχουμε που θα έχουμε τους Atar-άδες να μας δουλεύουνε, θα έχουμε και τους Mac Users από την άλλη μεριά. Εδεσε το γλυκό! Αν τυχόν δεν με πιστεύετε, ρίξτε μια ματιά στο review του τεύχους. Αν κάτι σας θυμίζει, τότε χαθήκαμε! Κατακαημένο MS DOS, τι σού 'μελλε να πάθεις...

ΔΕΝ ΠΑΜΕ ΚΑΛΑΑΑ

Ε, ρε, τρέλα που δέρνει τον κόσμο! Τελικά, αν δεν χρωστάς κατιτίς της Μιχαλούς τη σήμερον ημέραν, προκοπή δεν βλέπεις.

Είπαμε, βρε παιδί, να εναρμονιστούμε με το πνεύμα των καιρών, να ακολουθήσουμε τη νέα τεχνολογία, να ξεφύγουμε από τα "στενά" όρια της εγχώριας παραγωγής και να συνδεθούμε με τον απέραντο κόσμο μας.

Αυτά, βέβαια, μέσω του Internet, του δικτύου των δικτύων, που έφερε και συνεχίζει να φέρνει πιο κοντά τους λαούς μεταξύ τους.

Ολα καλά και, μέχρι στιγμής, καμία αντίρρηση. Αυτό όμως που διάβασα - και να το διαβάσετε και εσείς, βρίσκεται στο PC Master που κρατάτε στα χέρια σας - είναι πέρα από κάθε λογική.

Ισως να φανώ οπισθοδρομικός και μικρόμυαλος, και ίσως να είμαι. Το δικό μου όμως το μυαλουδάκι δεν μπορεί να καταλάβει το λόγο για τον οποίο μπορεί κάποιος να εγκαταλείψει το σπίτι του και να τριγυρνάει σε μια απέραντη χώρα μ' ένα ποδήλατο, συνδεδεμένος συνεχώς με το Internet, βρίσκοντας σ' αυτό το άλφα και το ωμέγα της φυσικής του ύπαρξης. Ε, λοιπόν όχι, δεν μπορώ να το καταλάβω.

Γιατί βρε άνθρωπέ μου; Δεν σε τραβάει το σπίτι σου, οι φίλοι σου, οι συγγενείς σου, η κοπέλα σου; Δεν υπάρχει έστω κάποιος που να σε κρατήσει σε ένα μέρος; Τι στο καλό! Δεν μπορεί. Ανθρωπος είσαι. Ακόμα και οι νομάδες, μετακινούνται σε μεγάλες ομάδες και ποτέ μόνοι τους.

Αν έχετε κάποια συγκεκριμένη άποψη επί του θέματος, σας παρακαλώ να μου γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού (αφού διαβάσετε το άρθρο βέβαια, για να ξέρετε για τι πράγμα μιλάμε).

Θέλω να μου αναπτύξετε την άποψή σας στο εξής ερώτημα: Αυτός ο άνθρωπος, είναι ή δεν είναι παράφρων; Αν όχι, τότε τι θα μπορούσε να θεωρηθεί παραφροσύνη;

Τώρα θα μου πείτε: βρε Master, τι κάθεσαι και μας λές; Δεν το ξέρεις ότι η Αμερική ΕΙΝΑΙ η χώρα της παραφροσύνης; Η χώρα στην οποία ο καθένας μπορεί να κάνει κάτι τελείως τρελό, μόνο και μόνο για να ακουστεί το όνομά του στην τηλεόραση ή στα μέσα ενημέρωσης; Μα καλά, που ζείς;

Χμ, ναι, έχετε δίκιο. Για μια στιγμή παρασύρθηκα. Sorry βρε παιδιά, αλλά Ελληνας είμαι, τι να κάνουμε...

> ***Τι θα λέω εγώ στον ST User που θα μου λέει ότι τα PCs κατάφεραν να αντιγράψουν το περιβάλλον του Atari μετά από δέκα χρόνια;***

ΣΥΓΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΕΓΚΩΜΙΟΝ

Τελικά, όλα τα περίεργα σ' αυτή τη χώρα, γίνονται στα εκπαιδευτικά ιδρύματα.

Εχουμε γράψει και στο παρελθόν για διάφορα παράξενα που έχουν συμβεί κατά καιρούς στα κατά τόπους Ανώτερα και Ανώτατα εκπαιδευτικά ιδρύματα της χώρας.

Εχουμε πια πειστεί ότι τα ιδρύματα αυτά λειτουργούν με τους δικούς τους νόμους που, σε γενικές γραμμές, ακολουθούν τις επιθυμίες των καθηγητών και των βοηθών. Και ύστερα σου λένε "με όποιον δάσκαλο καθήσεις, τέτοια γράμματα θα μάθεις".

Το νέο "επεισόδιο" της... αγαπημένης μας σειράς έχει θέμα τα συγγράμματα των καθηγητών, ένα θέμα για το οποίο πολλά έχουν ήδη ακουστεί. Σ' αυτά τα πολλά, ας προσθέσουμε ακόμα ένα. Ετσι, για την ιστορία.

Ηταν, που λέτε, μια φορά κι έναν καιρό, μία καημένη τάξη, της οποίας το αντικείμενο διδασκαλίας ήταν - είναι - οι υπολογιστές. Πήγαν λοιπόν τα παιδιά, μετά από πολλούς κόπους και βάσανα, διάβασμα και ξενύχτι, να μάθουν κατιτίς παραπάνω στη ζωή τους. Δυστυχώς γι' αυτούς, σε ένα συγκεκριμένο μάθημα, είχαν δύο καθηγητές - δεν βόλευαν, βλέπετε, όλες οι ώρες τον έναν. Και εκεί άρχισαν τα βάσανά τους.

Ο ένας εκ των καθηγητών είχε γράψει ένα σύγγραμμα για ένα γνωστό πρόγραμμα της παγκόσμιας αγοράς Πληροφορικής. Ο άλλος ετοιμαζόταν να ολοκληρώσει ένα άλλο σύγγραμμα για ένα τελείως διαφορετικό πρόγραμμα.

Και τώρα; Ποιο από τα δύο αυτά προγράμματα θα διδαχθούν τα παιδιά; Μεγάλο το δίλημμα. Ποιος να κάνει πίσω;

Ε, λοιπόν, έχετε ακούσει για το Σολομώντα και για το πνεύμα δικαιοσύνης που τον διακατείχε; Ο Σολομώντας ξαναζεί στα εκπαιδευτικά μας ιδρύματα. Μετά από πολύ σκέψη, οι... αντίδικοι αποφάσισαν να χωρίσουν την τάξη στη μέση! Τα μισά παιδιά θα μάθαιναν το ένα πρόγραμμα, και τα άλλα μισά, το άλλο. Να υπάρχει και ανταγωνισμός, βρε παιδί μου! Μη μαθαίνουν όλοι τα ίδια. Τι στο καλό, από καλούπι θα βγαίνουνε;

Ε, ρε, ξύλο που πάει χαμένο...

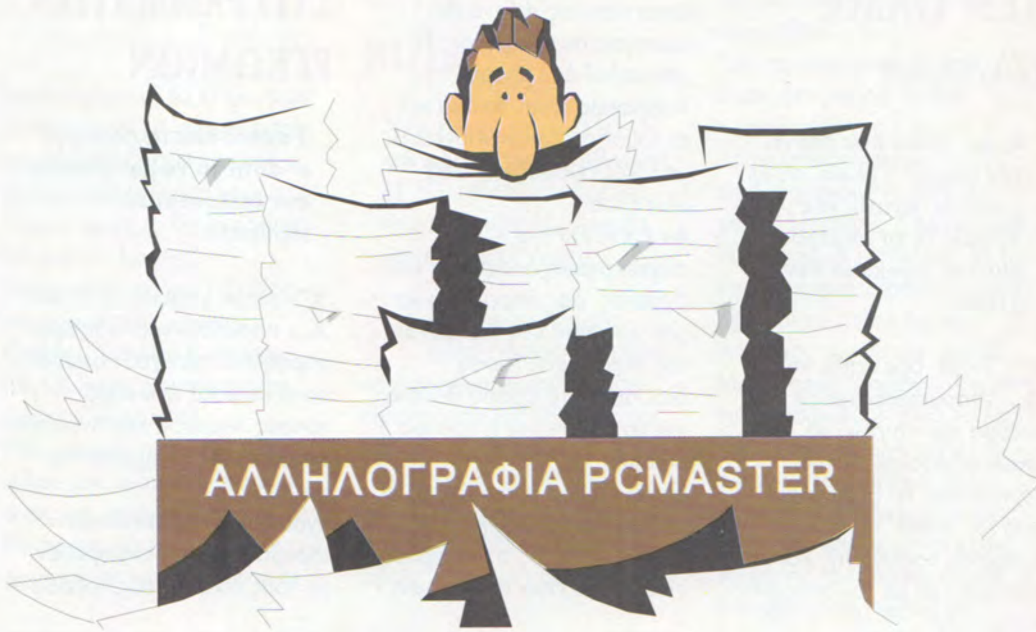
Αν σας απασχολεί τίποτ' άλλο να μου το πείτε, ε; Γράψτε μου στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού...

Master

❑

PC ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Η στήλη αυτή αποτελεί μια ανοικτή γραμμή επικοινωνίας με τους αναγνώστες του PC Master. Είμαστε ανοικτοί σε προτάσεις και απορίες, παράπονα και παρατηρήσεις. Και μην ξεχνάτε: Απαντάμε σε ΟΛΑ σας τα γράμματα, εύκολα ή δύσκολα, φιλικά ή εχθρικά, έξυπνα ή κοινότοπα. Μην το σκέφτεστε. Γράψτε μας.



POT POURI

Αγαπητό PC Master,
Είναι η δεύτερη φορά που σου στέλνω γράμμα. Ο Η/Υ μου είναι Icaros 386DX/40 MHz (και όχι στα 33 όπως σου έγραψα κατά λάθος την προηγούμενη φορά), με Multi I/O card, 52MB HDD και CGA μονόχρωμη οθόνη. Οι ερωτήσεις που έχω να σου κάνω είναι οι εξής:

α) Σκοπεύω να βάλω μια έγχρωμη οθόνη στον Η/Υ μου. Τα ερωτήματά μου είναι: Τι ανάλυση; Πόσα χρώματα; Διαγώνιας οθόνης; VGA ή SVGA; Πόση μνήμη;

β) Πόση μνήμη RAM χρειάζονται τα Windows 3.1;

γ) Πόσο στοιχίζει η αγορά των Windows 3.1;

δ) Οταν έκανα τον υπολογιστή μου 386, από 8088 που τον αγόρασα, αφού μου έβγαζε το configuration, έλεγχε το drive A: μήπως υπήρχε μέσα δισκέτα με το MS-DOS. Πριν από πολύ καιρό όμως "πείραξα" κάτι στο CMOS και τώρα, όταν ανάβω τον Η/Υ, προτού βγάλει το configuration κάνει έναν παράξενο θόρυβο και στα δύο drives. Γιατί το κάνει αυτό;

ε) Οταν θέλω να τροφοδοτήσω μία τέταρτη συσκευή (π.χ. ένα CD-ROM) και το τροφοδοτικό μου δίνει τρεις εξόδους ρεύματος, μπορώ να συνδέσω αυτήν τη συσκευή με τον υπολογιστή εξωτερικά;

στ) Ποια εντολή πρέπει να προσθέσω στο AUTOEXEC.BAT, ώστε όταν θέλω να γράψω το όνομα ενός παιχνιδιού ή utility το οποίο βρίσκεται σε directory να μη χρειάζεται να γράψω το γνωστό CD <όνομα directory>. Σε ευχαριστώ πολύ και συγχαρητήρια για την ύλη σου.

Λάμπρος Κουρεμένος
Μενίδι

α) Καταρχήν θα πρέπει να αλλάξεις την κάρτα γραφικών του υπολογιστή σου και να πάρεις μια VGA. Οσον αφορά στην οθόνη, θα πάρεις μια VGA 14 ιντσών. Τα χρώματα και η ανάλυση εξαρτώνται από την κάρτα γραφικών. Με μνήμη 512KB μπορείς να έχεις ανάλυση μέχρι 640x480 με 256 χρώματα και τις μεγαλύτερες αναλύσεις με 16 χρώματα.

β) Τα Windows 3.1 απαιτούν τουλάχιστον 2 MB.

γ) Για τις τιμές θα επικοινωνήσεις με την εταιρία Πουλιάδης & Συνεργάτες, Λ. Συγγρού 150 & Αριστοτέλους, τηλ. 9342072.

δ) Δεν μου δίνεις αρκετά στοιχεία (τα drives για παράδειγμα δουλεύουν κανονικά;). Αν δεν ψάχνει το drive A: κατά την εκκίνηση πιθανόν να άλλαξες στο setup το bootup sequence, τη σειρά δηλαδή με την οποία ο υπολογιστής αναζητεί τα drives για να βρει ποιο είναι bootable.

ε) Στην περίπτωση του CD-ROM, θα πρέπει να ξέρεις ότι κυκλοφορούν και εξωτερικά, τα οποία δεν παίρνουν ρεύμα από τον υπολογιστή. Αν το τροφοδοτικό σου δεν παρέχει άλλες εξόδους τροφοδοσίας, απλά δεν μπορείς να συνδέσεις κάποιο extra drive εσωτερικά.

στ) Στη γραμμή που δηλώνεις τα path θα προσθέσεις και το directory που θέλεις.

Για παράδειγμα, γράψε στο AUTOEXEC.BAT την ακόλουθη γραμμή:

PATH=C:\;C:\DOS;C:\GAMES;

όπου C:\GAMES το directory όπου κρατάς τα παιχνίδια σου. Με τον ίδιο τρόπο μπορείς να δηλώσεις και άλλα directories (διαχωριζόμενα πάντα με το χαρακτήρα ;).

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗΣ ΤΟ ΑΝΑΓΝΩΣΜΑ

Αγαπητό PC Master,
Θα μιλήσω λακωνικά: "You are the best computer magazine in the world".

Ας περάσω στις απορίες μου. Είμαι δυστυχώς εδώ και δύο χρόνια κάτοχος ενός AMSTRAD PC/XT (αχ, αναστεναγμός) 1640 με 640KB RAM, 1FDD 360KB (5.26''), MS-DOS 3.2 και κάρτα γραφικών EGA με έγχρωμο monitor υψηλής ανάλυσης. Εχω αρκετά παλιά αλλά κλασικά παιχνίδια, π.χ. Bubble Bobble, DOC, Double Dragon II κ.λπ., με τα οποία ήμουν ευχαριστημένος μέχρι τώρα, όμως είναι καιρός για κάτι καλύτερο. Ετσι σε ρωτάω:

α) Μπορώ να μετατρέψω το PC μου σε ένα AT 386 με την προσθήκη της κατάλληλης motherboard (στο service που πήγα μου είπαν πως δεν γίνεται, εκτός αν αγοράσω μια κάρτα που κάνει 100.000 δρχ.). Εχουν δίκιο; Τι εννοούν;

β) Βάζοντας μόνο ένα FDD 1.2MB (5.25'') στο PC μου, θα μπορώ να παίζω games σε high density disks; Γίνεται; Αν αγοράσω σκληρό δίσκο και περάσω τα παιχνίδια σε αυτόν, θα μπορώ να παίζω τέτοια παιχνίδια (π.χ. σε disks 1.2MB);

γ) Αν τίποτε από όλα τα παραπάνω δεν πραγματοποιείται, πες μου πού μπορώ να βρω ένα καλό AT 386/40 με 2 MB RAM, 130 MB hard disk, SVGA οθόνη, καλή μουσική κάρτα κ.λπ.

Σε ευχαριστώ προκαταβολικά.

Φιλικά
Θανάσης Ευαγγέλου
"Gamer or dead T.N.E."
Γαλάτσι
Αθήνα

α) Αν το κουτί του 1640 χωρά τη motherboard που θα αγοράσεις και δεν υπάρχει πρόβλημα με τις εξόδους, έχει καλώς. Οσο για την κάρτα που χρειάζεται σύμφωνα με την αντιπροσωπία, δεν μου δίνεις στοιχεία. Μάθε τι ακριβώς κάνει και επικοινώνησε με το περιοδικό για να συζητήσουμε το όλο θέμα. Εχε υπόψη σου πάντως ότι δεν θα χρειαστείς μόνο motherboard, αλλά και drives (high density), κάρτα VGA και οθόνη VGA.

β) Τα περισσότερα παιχνίδια απαιτούν σκληρό δίσκο, οπότε δεν θα σε βοηθήσει και πολύ το high density drive... Αν βάλεις σκληρό δίσκο, θα μπορείς να παίζεις όσα παιχνίδια σου επιτρέπει η σύνθεση του υπολογιστή σου.

γ) Οπως καταλαβαίνεις, δεν μπορώ να σου συστήσω κάποιο συγκεκριμένο κατάστημα για ευνόητους λόγους...

Το μόνο που μπορείς να κάνεις (και πρέπει να κάνεις) είναι να διαβάσεις τα συγκριτικά τεστ που δημοσιεύονται συνέχεια σε περιοδικά του χώρου και, αφού ενημερωθείς για τις επικρατούσες τιμές, να αρχίσεις το ψάξιμο στα καταστήματα υπολογιστών, προσπαθώντας να βρεις όχι μόνο την πιο συμφέρουσα τιμή για τη σύνθεση, αλλά και την καλύτερη υποστήριξη.

ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΜΕ ΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ ΣΚΛΗΡΟ

Αγαπητό PC Master,
Είμαι αναγνώστης σου εδώ και αρκετό καιρό. Θέλω να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου, καθώς και για το ξεχωριστό ένθετό σου που σε κάνει μοναδικό στο χώρο των περιοδικών.

Ο λόγος που σου γράφω είναι ο εξής:

Πριν από λίγους μήνες αγόρασα ένα σκληρό δίσκο 255MB, κρατώντας και τον παλιό (έναν 40άρη). Στο ξεκίνημα όλα πάνε καλά, αλλά όταν κάνω reboot, στην αρχική οθόνη (όταν ξεκινά ο υπολογιστής) μου βγάζει το μήνυμα:

D: Drive Failure
Press <F1> to RESUME

Θα ήθελα να μου εξηγήσεις τι να κάνω.

Σε παρακαλώ, απάντησε όσο το δυνατόν συντομότερα και, αν είναι δυνατόν, στείλε μου τη λύση του Bargon Attack (εσωκλείω γραμματόσημο γι' αυτόν το λόγο).

Μετά τιμής
Νίκος Κασταnάς
Πειραιάς

Το πιθανότερο είναι να μην έχεις ορίσει σωστά στο setup το δεύτερο σκληρό δίσκο σου. Επικοινώνησε με την αντιπροσωπία του σκληρού δίσκου, ανέφερε σε κάποιον τεχνικό το μοντέλο και κατέγραψε τα στοιχεία που θα σου δώσει. Αυτά θα τα συμπληρώσεις κατάλληλα στο CMOS setup.

ΔΙΣΚΟΙ ΚΑΙ MULTIMEDIA KIT

Αγαπητό PC Master,
Είμαι αναγνώστης σου εδώ και περίπου ένα χρόνο. Συγχαρητήρια για την ύλη σου, η οποία ανανεώθηκε με τη στήλη Virus News και για το ένθετο περιοδικό σου PC Games, που είναι πρώτο στην προτίμηση των PC Users. Πρόκειται να γίνω και εγώ κάτοχος ενός





486DX/33 με SVGA colour monitor.

α) Τι χωρητικότητα προτείνεις να έχει ο σκληρός δίσκος μου; Βλέπεις, θα αποκτήσω και εγώ παιχνίδια, όπως και προγράμματα.

β) Ποιο από τα δύο συμφέρει; Πρώτα η αγορά της κάρτας ήχου και αργότερα του CD-ROM ή και των δύο ταυτόχρονα σε ένα multimedia kit; Αν συμφέρει το δεύτερο, θα μπορούσες να μου δώσεις ορισμένες τιμές και καταστήματα απ' όπου θα μπορούσα να τα προμηθευτώ;

γ) Τι χρειάζεται (από πλευράς software) εκτός από το modem για να επικοινωνήσω με μια βάση δεδομένων; Μπορώ να χρησιμοποιήσω μια τηλεφωνική γραμμή και για ομιλία και για σύνδεση του Η/Υ με μία βάση; Αν όχι, τι πρέπει να κάνω;

δ) Τι σημαίνουν οι όροι VESA και Local bus στους 486; Είναι αναγκαία η ύπαρξή τους σε έναν 486;

Φιλικά,
Γεώργιος Κοντόσογλου
Ανατολή Ιωαννίνων

α) Οι τιμές των σκληρών δίσκων έχουν μειωθεί κατά πολύ σε σύγκριση με το παρελθόν. Εγώ θα σου συνιστούσα να πάρεις ένα σκληρό με χωρητικότητα μεγαλύτερη από 170MB, αφού και τα παιχνίδια και οι εφαρμογές απαιτούν πάρα πολλά MBytes...

β) Εξαρτάται από το τι θέλεις και ποια κάρτα ήχου θα αγοράσεις. Αν πάρεις SoundBlaster, θα πρέπει να αγοράσεις αναγκαστικά και το CD-ROM που είναι συμβατό με αυτή την κάρτα.

Πλεονέκτημα των multimedia kit είναι, εκτός από τη βεβαιωμένη συμβατότητα, και η παροχή κάποιων τίτλων software.

γ) Χρειάζεσαι φυσικά και κάποιο πρόγραμμα επικοινωνίας. Μη σε ανησυχεί όμως αυτό γιατί κυκλοφορούν πολλά αξιόλογα στο χώρο του public domain (Telix, Odyssey κ.λπ.). Φυσικά και μπορείς να συνδέσεις το modem στην τηλεφωνική γραμμή. Εχε υπόψη σου πάντως ότι, όταν χρησιμοποιείς το modem (έχεις συνδεθεί δηλαδή σε κάποια βάση), δεν θα μπορείς να μιλάς στο τηλέφωνο ή το αντίστροφο.

δ) Το VESA είναι ένα standard που δημιουργήθηκε το 1988 από μία ομάδα εταιριών κατασκευής οθονών και καρτών για να τυποποιηθούν οι προδιαγραφές των άνω του VGA standard. Η πρώτη τυποποίηση ήρθε με τη μορφή του λεγόμενου Super VGA standard που προσφέρει 16 χρώματα από μια παλέτα 256 σε ανάλυση 800x600. Ολα αυτά χωρίς να καταστρέφει τη συμβατότητα προς τα πίσω (HERCULES, CGA, EGA, VGA). Το Local bus είναι μία 32μπιτη θέση επέκτασης, στην οποία μπορούν να συνδεθούν κάρτες γραφικών ή ελεγκτές σκληρών δίσκων, δίνοντας αυξημένες επιδόσεις σε σχέση με τις 16μπιτες ISA.

ΕΝΑΣ ΕΠΙΔΟΞΟΣ ΡCΑΣ

Αγαπητό PC Master, Το τεύχος Δεκεμβρίου 1993 ήταν το πρώτο που αγόρασα και με ενθουσίασε πολύ. Ετσι αποφάσισα να το αγοράζω κάθε μήνα. Τώρα πάμε στα δικά μου.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Εχω έναν Amstrad 6128. Τώρα που κατάλαβα ότι είναι άχρηστος, αποφάσισα να πάρω ένα 386SX στα 33 ή στα 40 MHz με 1MB RAM, SVGA mono, ένα drive και VGA κάρτα. Βλέπεις, ο πατέρας μου δεν διαθέτει περισσότερα.

α) Πόσο κοστίζουν περίπου όλα αυτά;

β) Θα τρέχουν όλα ή τουλάχιστον τα περισσότερα προγράμματα και παιχνίδια;

(Εννοείται με το μηχάνημα που θα πάρω.)

γ) Ποιο drive προτείνεις; 3.5'' με 1.44MB ή 5.25'' με 1.2MB;

δ) Ποια διαφορά υπάρχει ανάμεσα σε έναν Η/Υ των 16bit (386SX) και έναν των 32bit (386DX);

ε) Ποια μάρκα προτείνεις από άποψη ποιότητας και τιμής;

στ) Τι σημαίνει motherboard;

ζ) Γίνεται να φτιάξω έναν 386SX/40 MHz, αγοράζοντας ξεχωριστά όλα τα εξαρτήματα; Αν ναι, τι πρέπει να αγοράσω;

Με αγάπη,
Χρυσόστομος Τσιμούρδαγκας
Σάπες

Υ.Γ. Θέλω γρήγορα μία απάντηση για να δω τι θα κάνω με αυτόν τον πολυπόθητο Η/Υ. Αντε και με επιτυχίες ο νέος χρόνος. Οι δισκέτες που υπάρχουν στο περιοδικό είναι ελεγμένες για ιούς; (Οπωσδήποτε απάντηση.)

❑ α) Η σύνθεση που αναφέρεις κοστίζει περίπου 120.000-150.000 δρχ.

β) Εδώ θα έχεις πρόβλημα, εξαιτίας της μονόχρωμης οθόνης από τη μία και της έλλειψης σκληρού δίσκου από την άλλη.

γ) Καλό θα ήταν να έχεις και τους δύο τύπους. Αν πρέπει να επιλέξεις, θα σου συνιστούσα το 3.5'' 1.44MB.

δ) Ο 386SX έχει 16μπιτο data bus και διαφορετικό address bus από τον 386DX. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να "βλέπει" μόνο μέχρι 16MB RAM σε αντίθεση με τον 386DX που "βλέπει" RAM της τάξεως των Gigabytes. Λόγω του 32μπιτου data bus, ο 386DX είναι φυσικά ταχύτερος στην επικοινωνία του με τον έξω κόσμο (βλ. περιφερειακά).

ε) Αλλη μία ερώτηση που δεν μπορεί να απαντηθεί για ευνόητους λόγους...

Το ποιον υπολογιστή θα αγοράσεις (μάλλον τι μάρκα θα είναι αυτός) θα το αποφασίσεις εσύ, με κριτήριο την αξιοπιστία της εταιρίας, την υποστήριξη που θα σου παρέχει και φυσικά την τιμή αγοράς.

στ) Η motherboard είναι η πλακέτα που περιέχει τον επεξεργαστή και τα υπόλοιπα ολοκληρωμένα κυκλώματα. Η motherboard διαθέτει επίσης και τις θέσεις επέκτασης όπου συνδέονται η κάρτα γραφικών, ο ελεγκτής σκληρού δίσκου, η κάρτα ήχου και τα άλλα περιφερειακά.

ζ) Φυσικά και μπορείς να αγοράσεις τα απαιτούμενα εξαρτήματα ξεχωριστά. Αν όμως δεν έχεις πείρα στη συναρμολόγηση ή δεν μπορείς να βρεις κάποιο γνωστό που να ξέρει, δεν θα σου το συνιστούσα.

Πάντως αυτά που χρειάζονται είναι τα εξής: κουτί (tower ή desktop), motherboard, κάρτα Multi I/O, drives, σκληρό δίσκο, κάρτα γραφικών, τροφοδοτικό,

οθόνη και φυσικά τα απαραίτητα καλώδια για την τροφοδοσία.

• • • • • • • • • •

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΚΟ PC

Αγαπητό PC Master,
Αρχικά θέλω να σε συγχαρώ για τη βελτίωση του περιοδικού, αλλά η προσωπική μου γνώμη είναι ότι θα πρέπει να αυξηθεί η ύλη που αναφέρεται στον προγραμματισμό και να καθιερωθούν μαθήματα και διάφορες τεχνικές προγραμματισμού για τους λιγότερο προχωρημένους χρήστες.

Ο βασικός λόγος για το γράμμα μου είναι ορισμένα μεγάλα προβλήματα που μου παρουσιάστηκαν πρόσφατα στον υπολογιστή μου. Εχω έναν Quest 286/16 με 52MB σκληρό, SVGA οθόνη και κάρτα και SoundBlaster Pro. Κάποια μέρα λοιπόν, όταν πήγα να τον ανοίξω, το σύστημα κόλλαγε στα καλά καθούμενα. Παρουσιαζόταν το μήνυμα του κατασκευαστή του BIOS (AMI) "Press DEL to run setup or diags" και το σύστημα κόλλαγε εκεί, χωρίς να κάνει τους ελέγχους του hardware και χωρίς να δώσει το χαρακτηριστικό beep, ενώ το ένα από τα δύο drives ήταν συνέχεια αναμμένο. Επίσης δεν μπορούσα να μπω ούτε στο setup, παρά το μήνυμα που μου έβγαζε. Δηλαδή το μηχάνημα κόλλαγε προτού δοκιμάσει να φορτώσει το λειτουργικό.

Αφού προσπάθησα αρκετά να κάνω boot και συνέχεια υπήρχε το ίδιο πρόβλημα, ξαφνικά ο υπολογιστής σε μια τελευταία μου προσπάθεια φόρτωσε. Οταν όμως μπήκα στο setup, διαπίστωσα ότι όλα τα περιεχόμενα είχαν χαθεί. Αφού ξαναρύθμισα σωστά το configuration, ο υπολογιστής δούλεψε κανονικά και υπέθεσα ότι μάλλον τελείωνε η μπαταρία και γι' αυτό έχασα τα στοιχεία από το setup. Ομως από τότε, αν και τα στοιχεία του configuration διατηρούνται κανονικά, υπάρχουν τα εξής φαινόμενα: Ο,τι εκτελέσιμο αρχείο αντιγράφω με XCOPY, όταν το τρέχω παρουσιάζεται το μήνυμα "Error: Can't run this file", ενώ όταν το ίδιο αρχείο το αντιγράφω με COPY τότε τρέχει κανονικά. Εχω αλλάξει το αρχείο XCOPY.EXE με κάποιο άλλο που το είχα σε δισκέτα καθαρή από ιούς και προστατευμένη από εγγραφή. Το αποτέλεσμα είναι το ίδιο. Εχω δοκιμάσει να τρέξω το XCOPY από την καθαρή δισκέτα αλλά πάλι τα ίδια. Εχω το MS-DOS 5.0. Πολλά προγράμματα που έτρεχαν κανονικά, τώρα στα καλά καθούμενα κολλάνε εντελώς. Προσπάθησα να ψάξω το σκληρό για ιούς με το SCAN 100 που το τρέχω από προστατευμένη δισκέτα, αλλά ακόμη και αυτό κολλάει εντελώς το σύστημα αν και πριν έτρεχε κανονικά!!! Μία πιο παλιά έκδοση του προγράμματος που έχω δεν βρίσκει ιούς (αυτή τρέχει!).

Το Sensible Soccer που έχω, ενώ πριν έτρεχε κανονικότατα, τώρα όταν το φορτώνω ακούγεται ένας δυνατός χτύπος από τα ηχεία και το πρόγραμμα μου ανακοινώνει ότι δεν υπάρχει στο σύστημά μου κάρτα SoundBlaster!!! Μετά από αυτό, όταν φορτώνω το διαγνωστικό πρόγραμμα της κάρτας, μου ανακοινώνει ότι η κάρτα παρουσιάζει Conflicts. Αλλα όμως προγράμματα και παιχνίδια εργάζονται κανονικότατα (Flashback, Lotus 3, Pinball Dreams κ.ά.). Οταν κάνω reboot το σύστημα και ξανατρέξω το διαγνωστικό πρόγραμμα της SoundBlaster Pro, μου δείχνει ότι όλα είναι κανονικά. Οταν ξανατρέξω το Sensible Soccer όμως, έχω πάλι το ίδιο πρόβλημα. Πρέπει να σου πω ότι το παιχνίδι αυτό το έτρεχα εδώ και τρεις μήνες κανονικά.

Δεν είναι αυτό βέβαια όλο το πρόβλημα. Οπως σου είπα και προηγουμένως, πολλά προγράμματα που πριν έτρεχαν και λειτουργούσαν κανονικά, τώρα κολλάνε το σύστημα όταν δοκιμάσω να τα τρέξω, έστω και αν δοκιμάσω από τις δισκέτες. Το παλιότερο SCAN 6.6b δεν βρίσκει ιό, ενώ το καινούριο SCAN 100 κολλάει (βρίσκεται σε καθαρή και προστατευμένη δισκέτα).

Θα ήθελα τη γνώμη σου για το θέμα, αν γνωρίζεις τι φταίει. Νομίζω (χωρίς να είμαι απόλυτος) ότι κατά 95% δεν υπάρχει ιός που τα προκαλεί αυτά. Τότε τι συμβαίνει; Μήπως είναι κάποιο πρόβλημα στο hardware;

Γνωρίζω ότι το γράμμα μου είναι πολύ μεγάλο, και δεν απαιτώ βέβαια δημοσίευση. Μόνο μια μικρή απάντηση - συμβουλή από εσένα. Θα ήθελα ακόμη να σε παρακαλέσω πολύ να μου απαντήσεις στο τεύχος του Φεβρουαρίου, γιατί το πρόβλημα αυτό με βασανίζει εδώ και αρκετό καιρό και δεν μπορώ να δουλέψω με πολλά προγράμματα σημαντικά για μένα. Τέλος, θα ήθελα να σε ευχαριστήσω για τη φιλοξενία σου.

Με μεγάλη εκτίμηση,
Αργύρης Λογοθέτης
Μαρούσι

Φίλε Αργύρη, δύσκολα τα πράγματα. Δεν μπορώ να σου πω με βεβαιότητα τι είναι αυτό που κάνει τον υπολογιστή σου να κολλάει. Το γεγονός ότι "χτυπάει" η τελευταία έκδοση του McAfee πιθανόν να σημαίνει ότι υπάρχει κάποιος ιός. Δεν μου διευκρινίζεις αν κάνεις boot με "καθαρή" δισκέτα ή με το σκληρό όταν δοκιμάζεις το anti-virus. Αν κάνεις boot από το σκληρό, υπάρχει η πιθανότητα να μεταφέρεται ο ιός στη μνήμη και δικαιολογημένα να κολλάει το anti-virus. Δοκίμασε να εκκινήσεις τον υπολογιστή σου από μία "καθαρή" bootable δισκέτα και δοκίμασε την πιο νέα έκδοση του McAfee που μπορείς να βρεις. Αν ανιχνεύσει ιό, έχει καλώς (τρόπος του λέγειν). Αν όχι, τότε μόνο η αντιπροσωπία μπορεί να σε βοηθήσει, μια και κατά τα φαινόμενα θα πρόκειται για πρόβλημα hardware. ■

AVAX International
28ης Οκτωβρίου 10-12, Ν.Ιωνία 14231

Επώνυμα προϊόντα από την AVAX!

* *12 μήνες εγγύηση για τα συστήματά μας.*
* *12 μήνες εγγύηση για όλα μας τα προϊόντα.*
* *36 μήνες εγγύηση για τους σκληρούς δίσκους.*

Motherboards

Ο νέος 486 της AMD έφτασε και τρέχει στα 40 Mhz !

ADVANCED MICRO DEVICES

486SX/40-256c-SiS-3xVL-Cyrix	74.000
486DX/33-256c-SiS-3xVL-Intel	110.000
486DX/40-256c-SiS-3xVL-AMD	110.000
486DX/50-256c-SiS-3xVL-Intel	155.000
486DX2/66-256c-SiS-3xVL-Intel	170.000
486DLC/40-128c-ISA-Texas	48.000

intel® Cyrix Cx486 S40 FASCACHE

Fax / Modems

VP9624 Pocket fax/modem
Fax: 9600 Send/Receive auto fall-back to 7200/4800/2400 bps
Class 2 fax; G3, CCITT, V.27ter, V.29, T.4, T.30
Modem: 2400bps throughput up to 9600 bps.
BELL103, 212A, CCITT, V.21, V.22, V.22bis, V.42bis, MNP 1-5 **23.000**

INFORUNNER

...Επειδή και οι υπολογιστές έχουν την ανάγκη να επικοινωνούν μεταξύ τους και όχι μόνο...

AVAX® Computers

RAM ΜΑΙΟΣ 93 ΚΟΡΥΦΑΙΑ ΕΠΙΔΟΣΗ — ΑΡΙΣΤΗ ΑΓΟΡΑ

Τα γνωστά σε όλους συστήματα, με τις κορυφαίες επιδόσεις και τις καλύτερες τιμές !

486SX/40-256c-SiS-3xVL-Cyrix	155.000
486DX/33-256c-SiS-3xVL-Intel	175.000
486DX/40-256c-SiS-3xVL-AMD	175.000
486DX/50-256c-SiS-3xVL-Intel	215.000
486DX2/66-256c-SiS-3xVL-Intel	235.000
486DLC/40-128c-ISA-Texas	95.000

Ολα τα παραπάνω συστήματα περιλαμβάνουν: 1 FDD (1.2 ή 1.44), 2S, 1P, 1G, FHD controller, keyboard 101k, mini tower case, 200W TUV appr.

VGA Cards

CIRRUS LOGIC
True Color/Accelerator

CL-GD5428, 1MB-2MB,VL Bus	30.000
Realtek VGA 1MB, VL Bus & ISA	22.000
Trident VGA 8900CL / 512k ISA	15.000

Οι κάρτες που ξεχωρίζουν ανάμεσα σε όλες για την αξιοπιστία, ταχύτητα και φυσικά την τιμή τους.

RAM ΙΟΥΝΙΟΣ 93 ΑΡΙΣΤΗ ΑΓΟΡΑ

CD-ROM Drives

- Double Speed
- Photo CD (Multisession)
- XA Supported
- Interface :At-Bus
- Capacity :682MB
- Data transfer :(Sequential : 306KB/s) (Max : 2.3MB/s)
- Access Time :320ms

58.000

Panasonic

Hard Disks

WESTERN DIGITAL
Caviar



213 MB	13ms	64k cache	Call...
250 MB	13ms	64k cache	Call...
340 MB	12ms	128k cache	Call...
420 MB	12ms	128k cache	Call...
525 MB	12ms	128k cache	Call...

Επειδή οι τιμές αλλάζουν συνεχώς τηλεφωνήστε μας για επιβεβαίωσή τους...

TV Tuner Card



ΜΟΝΟ 30.000

Επιλογή 181 καναλιών (VHF, UHF, CATV,..)
Ολες οι ρυθμίσεις της τηλεόρασης από το πληκτρολόγιο
Stereo ήχος
Είσοδος από κεραία, Video, Camera

16C550 RS232 Cards

I/O with 4 serial(16550) ports.	24.000
I/O with 1 serial(16550) port.	6.000

Οτι χρειάζεστε για να επικοινωνείτε με τον "έξω κόσμο" σε μεγάλες ταχύτητες!

Math 387/40Mhz 11.000 !!! *Προσφορά μέχρι εξάντλησης Stock*

CD Drives - Floppy Disk Drives & Controllers

Panasonic

CD (Photo CD) AT-Bus Double Speed 320ms/306KBps	58.000
FDD 1.44 MB, 3.5"	11.000
FDD 2.88 MB, 3.5"	24.000
FDD 1.2 MB, 5.25"	14.000
Multi I/O FHDC, 2S, 1P, 1G VL-Bus	7.000

Τα αξιόπιστα περιφερειακά είναι η καλύτερη συνταγή για την καλή λειτουργία του κάθε συστήματος Η/Υ.

2870083
2876076
Fax: 2790928

* *Οι παραπάνω τιμές δεν περιέχουν 18% ΦΠΑ και μπορούν να μεταβληθούν χωρίς ειδοποίηση γιατί είναι άμεσα εξαρτώμενες από την τιμή του Δολλαρίου Αμερικής.*
* *Ολα μας τα είδη μπορούν να αποσταλλούν με αντικαταβολή παντού!*
* *Για την παραγγελία οποιουδήποτε είδους αρκεί ένα απλό τηλεφώνημα ή ένα fax.*

AVAX ART

COMPuLINK

Εναλλαγές, υπαλλαγές, μεταβολές, ανακατατάξεις, αντικαταστάσεις, μετατάξεις, τροποποιήσεις, μεταρρυθμίσεις, μεταιπτώσεις, μετουσιώσεις, επαναξιολόγηση όλων των αξιών... Τα πάντα ρει και ο ανώνυμος συντάκτης μαρτυρεί με φόβο και πάθος τα διαδραματιζόμενα στη συνεχώς αυξανόμενη κοινωνία της CompuLink.

Το σημαντικότερο νέο, αν εξαιρέσουμε φυσικά το Internet, είναι η αναμενόμενη προσθήκη ενός καινούριου multi-user παιχνιδιού, του Federation, το οποίο θα επιφέρει διασπαστικές τάσεις στην ομάδα των φανατικών παικτών του AirWarrior και να δώσει σε όλους την ευκαιρία να αποδείξουν έμπρακτα την αξία τους. Η δικτατορία του joystick φθάνει στο τέλος της... Δεν θα ανεχόμαστε πλέον (και ελπίζω πως μιλάω εκ μέρους όλων των άτυχων, οι οποίοι δεν μπόρεσαν να μπουν στη λίστα των καλύτερων πιλότων του AirWarrior) τους κομπασμούς και την καλυμμένη περιφρόνηση εκείνων που ξημεροβραδιάζονται στους εικονικούς αιθέρες αναζητώντας πόντους και βαυκαλίζονται με τα υψηλά kill rates τους.

Το Federation είναι ένα space fantasy multi-player παιχνίδι που κάνει πραγματικότητα τα όνειρα όλων των θαυμαστών του πασίγνωστου Elite: δημιουργεί έναν κόσμο, στον οποίο ο παίκτης πρέπει να επιζήσει (χρησιμοποιώντας όλες τις μεθόδους του Elite), αντιμετωπίζοντας πλέον, όχι ηλίθια robot, αλλά άλλους ανθρώπους/παίκτες με όλες τις δυσκολίες ή τις ευκολίες που συνεπάγεται αυτό το γεγονός.

Το Federation είναι ένα text-based παιχνίδι, κάτι που σημαίνει ότι ο παίκτης επικοινωνεί μέσω εντολών που πληκτρολογεί και δέχεται μηνύματα και περιγραφές καταστάσεων και χώρων με τη μορφή κειμένου. Υπάρχει η δυνατότητα πρόσθεσης εικόνων και ήχων, αλλά αυτό γίνεται μέσω ενός ειδικού τερματικού, το οποίο θα εξετάσουμε στη συνέχεια. Ο παίκτης ξεκινά, λοιπόν, σχεδόν άφραγκος σε κάποιο σταθμό της μητέρας Γης, με άμεσο σκοπό την επιβίωση και μακροπρόθεσμο σκοπό την ανάδειξή του σε Απόλυτο Αρμοστή του Σύμπαντος. Επειδή, όμως, μόνο τα χρήματα (στη συγκεκριμένη περίπτωση τα Groats) φέρνουν δύναμη, ο παίκτης αφήνεται ελεύθερος να επιλέξει τον τρόπο με τον οποίο θα τα αποκτήσει. Αυτό δεν σημαίνει ότι ο Νόμος στη μελλοντική κοινωνία, όπου διαδραματίζεται το παιχνίδι, συγχωρεί τις παραβάσεις, αλλά οι καλοί παίκτες μπορούν και πρέπει να επιβιώνουν υπό οποιεσδήποτε συνθήκες.

Ο παίκτης λοιπόν ξεκινά χωρίς σκάφος που θα του επιτρέψει τη διαγαλαξιακή περιπλάνηση και καλείται να βρει τους χρηματοδότες, οι οποίοι θα του εξασφαλίσουν το ποσό που λείπει για την αγορά ενός διαστημόπλοιου. Στη συνέχεια, θα πρέπει να εξοικονομήσει τα Groats, που θα του επιτρέψουν να ξεχρεώσει το σκάφος του και να γίνει κύριος της τύχης του. Εδώ αρχίζει και το πιο ενδιαφέρον μέρος του παιχνιδιού, μια και ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να επιλέξει το δρόμο, ο οποίος κατά την κρίση του θα τον φέρει ταχύτερα στον απώτερο σκοπό του. Εδώ δεν υπάρχουν περιορισμοί. Εμπόριο, λαθρεμπόριο, τυχερά παιχνίδια, κυνήγι επικηρυγμένων, ανάληψη αποστολών είναι ελάχιστες από τις πιθανές επιλογές τού εν δυνάμει κυρίαρχου του σύμπαντος.

Ανάλογα με τα αποτελέσματα των ενεργειών του, αμείβεται με βαθμούς, που δεν είναι απλώς εικονικοί αλλά διευρύνουν το πεδίο δράσης. Για παράδειγμα, από ένα σημείο και πέρα, ο παίκτης είναι σε θέση να κατασκευάσει πλανητικά συστήματα, να τα αποικίσει και να τα εκμεταλλεύεται κατά βούληση. Εχει ακόμη τη δυνατότητα να προσλάβει παίκτες, οι οποίοι βρίσκονται χαμηλά στην ιεραρχία, και να τους αναθέσει αποστολές.Φυσικά, δεν μπορούμε να εξαντλήσουμε την περιγραφή του παιχνιδιού σε ένα δισέλιδο άρθρο, οπότε σταματάμε εδώ υποσχόμενοι να επανέλθουμε στο μέλλον, αναλύοντας κάθε πτυχή του.

Το Federation είναι, όπως αναφέραμε, ένα text-based παιχνίδι, το οποίο δεν θέτει περιορισμούς όσον αφορά στη σύνδεση και τον τύπο του υπολογιστή που χρησιμοποιείτε. Για τη διευκόλυνση των παικτών, διατίθεται ένα front-end terminal πρόγραμμα, ονόματι FedTerm, κάτι αντίστοιχο του AirWarrior. Οπως ξέρετε, φαντάζομαι, το τερματικό του AirWarrior είναι κάτι περισσότερο από ένα απλό πρόγραμμα επικοινωνίας, μια και στην ουσία είναι αυτό που παρέχει το γραφικό περιβάλλον, δημιουργώντας έναν κόσμο, στον οποίο ο χρήστης κινείται, μάχεται και αλ-



ληλεπιδρά ποικιλοτρόπως με τους υπόλοιπους χρήστες. Ο server της CompuLink αναλαμβάνει απλώς την ταυτόχρονη μετάδοση των θέσεων και άλλων πληροφοριών σε όλους τους παίκτες, συγχρονίζοντας τα δεδομένα που έρχονται κατά πακέτα από όλους τους συνδεδεμένους στη διάσκεψη του παιχνιδιού.Το τερματικό του FedTerm δεν έχει την ίδια αποστολή και δεν είναι απαραίτητο για να παίξει κάποιος το Federation. Στόχος του είναι να κάνει ευκολότερο το έργο του χρήστη, παρέχοντας δυνατότητες που δεν έχει κάποιος, ο οποίος θα συνδεθεί στη βάση και θα παίξει το Federation χρησιμοποιώντας ένα οποιοδήποτε πρόγραμμα επικοινωνίας, όπως το CompuTalk.

Προτού παρουσιάσουμε τις multimedia δυνατότητες του τερματικού, θα αναφερθούμε στις λειτουργίες, οι οποίες μειώνουν το φόρτο του παίκτη, επιτρέποντάς του να καταστρώσει απερίσπαστος το πλάνο δράσης. Ως text-oriented, το Federation ενημερώνει συνεχώς το χρήστη για οτιδήποτε συμβαίνει στο παιχνίδι, στέλνοντας στο τερματικό του τις αναγκαίες πληροφορίες σε μορφή κειμένου. Υπάρχει έτσι η πιθανότητα να στείλει κάποιο κείμενο τη στιγμή που ο χρήστης προσπαθεί να δώσει μια εντολή, το αποτέλεσμα της οποίας, στη χειρότερη περίπτωση, θα κρίνει την επιβίωσή του. Το FedTerm εξαφανίζει αυτό το πρόβλημα, μια και διαθέτει ένα παράθυρο για το output του παιχνιδιού και άλλο για το input, την εισαγωγή δηλαδή των επιθυμητών εντολών. Δίνει επίσης τη δυνατότητα ελέγχου των προηγούμενων μηνυμάτων, ενώ συνεχίζει κανονικά το output στο ειδικό παράθυρο. Ολα τα μηνύματα του παιχνιδιού μπορούν να αποθηκευτούν στο δίσκο ή να τυπωθούν σε οποιονδήποτε εκτυπωτή. Ο παίκτης έχει ακόμη τη δυνατότητα να στείλει μηνύματα ορισμένου περιεχομένου σε διαφορετικό παράθυρο ή να ορίσει ένα διαφορετικό χρώμα κειμένου, ανάλογα με το είδος του μηνύματος. Για παράδειγμα, αναφέρουμε τις περιπτώσεις που κατασκοπεύει τους αντιπάλους και δέχεται τις ανάλογες πληροφορίες ή έρχονται από κάποιο σταθμό οι τιμές των εκεί διαθέσιμων προϊόντων. Οι τιμές αυτές συνοδεύονται (αν το επιθυμεί ο παίκτης) από εικονίδια των προϊόντων.

Το status του παίκτη και του σκάφους του αναπαρίστανται σε ένα γράφημα bar, το οποίο αλλάζει κάθε φορά που έρχονται νέες πληροφορίες από το παιχνίδι. Ετσι, ανά πάσα στιγμή, ο παίκτης μπορεί να ελέγξει αν το σκάφος του έχει αρκετά καύσιμα ή αν ο χαρακτήρας του έχει ανάγκη από τροφή. Ας αναφερούμε τώρα στις multimedia δυνατότητες του τερματικού. Το FedTerm επιτρέπει την εμφάνιση εικόνων και το παίξιμο ήχων, με τον τρόπο που επιλέγει ο παίκτης, ο οποίος έχει τη δυνατότητα να ορίσει ακόμα και τη λέξη/πληροφορία από το παιχνίδι που θα αποτελέσει την αφορμή.

Είναι δυνατή επίσης η ανταλλαγή εικόνων και ήχων μεταξύ των παικτών και η ανάθεσή τους σε συγκεκριμένους παίκτες. Ετσι, αν για παράδειγμα σταλεί ένας χαιρετισμός από έναν παίκτη σε κάποιον άλλο, ο δεύτερος θα ακούσει μια sampled ομιλία και θα δει την εικόνα του πρώτου στην οθόνη του.

Αυτά προς το παρόν. Τον άλλο μήνα θα έχουμε περισσότερες πληροφορίες για το νέο multi-user της CompuLink και τη σύνδεση της βάσης με το δίκτυο όλων των δικτύων, το Internet.

May the Carrier be with you.

THE THRILL OF THE KILL '94





Ελήξε με επιτυχία ο πρώτος διαγωνισμός του AirWarrior για την καινούργια χρονιά.

Οι πιλότοι της νικήτριας ομάδας μοιράζονται (ανάλογα με τα kills του καθενός) 60 ώρες πρόσθετες ώρες χρήσης.

Ο πρώτος scorer της νικήτριας ομάδας παίρνει επιπλέον ένα Flightstick Pro, αξίας 25.000 δρχ., προσφορά της Greek Software.

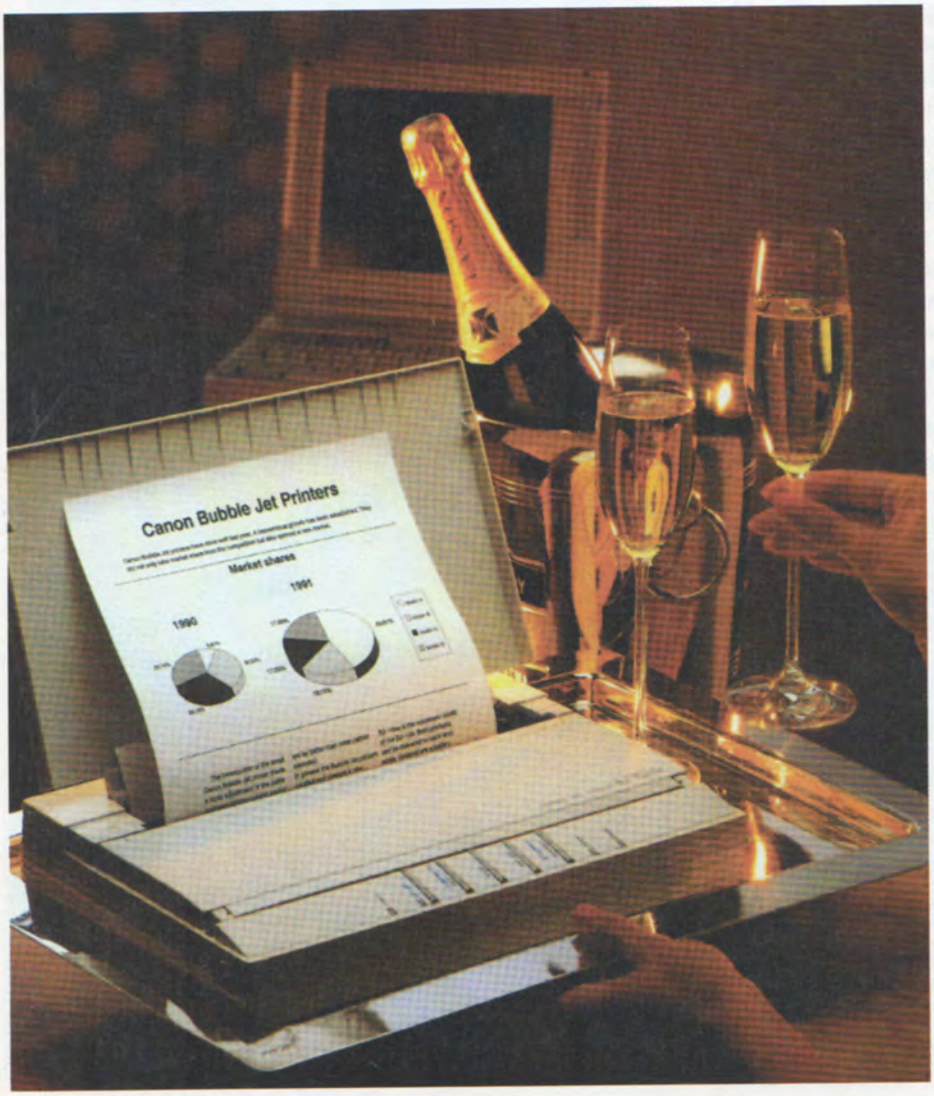
Ο πρώτος scorer των ηττημένων παίρνει επίσης ένα Flightstick, αξίας 20.000 δρχ., προσφορά της Greek Software.

Οι καλύτεροι πιλότοι των δύο ομάδων, οι Νίκος Μαμουλίδης και Νίκος Μαρίνος παρέλαβαν ήδη τα βραβεία τους από τους υπεύθυνους της CompuLink.

...ΕΚΤΥΠΩΤΗ ΨΕΚΑΣΜΟΥ

ΤΟΥ Μ. ΑΤΑΛΙΑΛΗ

Οι εκτυπωτές τεχνολογίας inkjet (ψεκασμού) έχουν εισβάλει για τα καλά και στην ελληνική αγορά. Με ορισμένες μοναδικές αρετές και προσιτοί σε κόστος, αφού ο ισχυρός ανταγωνισμός φέρνει τις τιμές σε επίπεδα λίαν προσιτά σε όλους τους χρήστες, καθώς και με δυνατότητα χρώματος, οι εκτυπωτές ψεκασμού δίκαια κερδίζουν έδαφος στις προτιμήσεις μας.



Ο έγχρωμος εκτυπωτής, ένα περιφερειακό που ως τώρα δεν έχει γνωρίσει μεγάλη εξάπλωση, μπορεί να συνοδέψει και να δώσει άλλη διάσταση στο software επεξεργασίας εικόνας και χρώματος.

Οι λόγοι για τους οποίους οι έγχρωμοι εκτυπωτές δεν έχουν ως σήμερα γνωρίσει ευρεία αποδοχή είναι η υψηλή τιμή αγοράς τους και το μεγάλο κόστος εκτύπωσης ανά σελίδα. Φυσικά, αν αναλογιστούμε και το μικρό αριθμό προγραμμάτων γραφικών και παρουσιάσεων που υπήρχαν πριν από λίγα χρόνια, θα διαπιστώσουμε ότι η βραδεία εξάπλωση των έγχρωμων εκτυπωτών στην αγορά είναι φυσιολογική.

Στις μέρες μας, όμως, η πορεία αντιστράφηκε και παρατηρείται μεγάλη διάδοση των προγραμμάτων γραφικών σε διάφορους τομείς, όπως DTP, CAD, επεξεργασία εικόνας και γραφικών για παρουσιάσεις. Ετσι, οι έγχρωμοι εκτυπωτές τείνουν να γίνουν ένα απαραίτητο συμπληρωματικό εργαλείο για εκτύπωση οικονομικών στοιχείων, αναφορών, γραφικών παραστάσεων, εικόνων και σχεδίων, και απευθύνονται σε διαφημιστικές εταιρίες, βιομηχανίες, συμβούλους επιχειρήσεων και ιδρύματα εκπαίδευσης αλλά και σε χρήστες εφαρμογών DTP, CAD και Image Processing.

Η αυξημένη ζήτηση σε συνδυασμό με την εξέλιξη της τεχνολογίας και σε αυτόν τον τομέα είχαν ως αποτέλεσμα την παροχή μηχανημάτων υψηλής αξιοπιστίας με ικανοποιητική ανάλυση και καλή ποιότητα εκτύπωσης, ενώ παράλληλα παρατηρήθηκε και μια τάση ελάττωσης του κόστους αγοράς και εκτύπωσης.

Στην ελληνική αγορά υπάρχουν μοντέλα έγχρωμων εκτυπωτών, τα οποία χρησιμοποιούν τεχνολογίες θερμικής μεταφοράς, ψεκασμού, dot-matrix και έγχρωμων laser, μια κατηγορία που δεν είναι και τόσο διαδεδομένη, λόγω του εξαιρετικά μεγάλου κόστους.

Οι εκτυπωτές που θα μας απασχολήσουν στη συνέχεια αυτού του άρθρου, είναι οι εκτυπωτές ψεκασμού και θερμικής μεταφοράς. Στα πρώτα τους βήματα στην αγορά των εκτυπωτών αντιμετωπίστηκαν σαν περίεργα κατασκευάσματα με αρκετές δυνατότητες, τα οποία ωστόσο είχαν την ιδιαιτερότητα να βρίσκονται στο κενό που υπάρχει μεταξύ των laser και των dot-matrix.

ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΟΡΩΝ

ASCII (AMERICAN STANDARD CODE FOR INFORMATION INTERCHANGE)
Κώδικας αναπαράστασης πληροφοριών, ο οποίος χρησιμοποιεί 7 δυαδικά ψηφία για την αναπαράσταση 128 αλφαβητικών και αριθμητικών χαρακτήρων, ειδικών συμβόλων και χαρακτήρων ελέγχου.

BAUD RATE
Είναι ο ρυθμός μετάδοσης των δεδομένων από τον υπολογιστή στον εκτυπωτή. Ο υπολογιστής και ο εκτυπωτής θα πρέπει να έχουν από πριν ρυθμιστεί στο ίδιο baud rate, έτσι ώστε να μην υπάρχουν προβλήματα κατά την επικοινωνία αυτών των δύο. Η ρύθμιση του baud rate γίνεται όταν ο εκτυπωτής είναι συνδεμένος στο serial interface του υπολογιστή.

BUILT-IN FONT
Βλέπε internal font.

BUSY
Λέμε ότι ο εκτυπωτής είναι BUSY, όταν παίρνει πληροφορίες από τον υπολογιστή.

CENTRONICS PARALLEL INTERFACE
Παράλληλο προσαρμοστικό κύκλωμα (8 δυαδικών ψηφιών), το οποίο πρωτοχρησιμοποίησε η εταιρία Centronics για σύνδεση εκτυπωτών σε συστήματα μικροϋπολογιστών. Σήμερα, έχει εξελιχτεί σε ένα de facto πρότυπο σύνδεσης εκτυπωτών για την παράλληλη μεταφορά των δεδομένων εξόδου.

COLOR BLENDING
Ονομάζεται η μέθοδος κατά την οποία τα dots και από τα τρία χρώματα από το έγχρωμο cartridge συνδυάζονται κατά τέτοιον τρόπο, ώστε να δημιουργούν πάνω στο χαρτί εκατομμύρια χρώματα.

CPI (CHARACTERS PER INCH)
Το CPI ονομάζεται και pitch και περιγράφει τον αριθμό των χαρακτήρων που τυπώνονται κατά μήκος μιας οριζόντιας ίντσας.

CPS (CHARACTERS PER SECOND)
Μέτρο της ταχύτητας εκτύπωσης. Χρησιμοποιείται για να δώσει τον αριθμό των χαρακτήρων που τυπώνονται σε μια οριζόντια ίντσα σε ένα δευτερόλεπτο.

DPI (DOTS PER INCH)
Το DPI περιγράφει τον αριθμό των σημείων μελάνης που εκτυπώνονται κατά μήκος μιας οριζόντιας ίντσας.

FONT
Μια συλλογή από χαρακτήρες με συγκεκριμένα χαρακτηριστικά (size, style).

INTENSITY
Το ποσοστό του χρώματος που πρόκειται να χρησιμοποιηθεί κατά την εκτύπωση. Με περισσότερο intensity και περισσότερο saturated, τα χρώματα είναι πιο φτωχά. Με λιγότερο intensity και λιγότερο saturated, τα χρώματα είναι λιγότερο φτωχά.

INTERFACE CABLE
Είναι το καλώδιο μεταφοράς των πληροφοριών, το οποίο φυσικά συνδέει τον υπολογιστή με τον εκτυπωτή.

INTERFACE CONNECTOR
Ο σύνδεσμος ή το βύσμα στο τέλος του interface cable. Αυτός ο σύνδεσμος μπαίνει στον υπολογιστή ή στον printer.

INTERNAL FONTS
Τα μόνιμα fonts του εκτυπωτή.

LPI (LINES PER INCH)
Το LPI περιγράφει των αριθμό των γραμμών που εκτυπώνονται κατά μήκος μιας κάθετης ίντσας. Οι περισσότεροι εκτυπωτές έχουν 6 ή 8 lpi.

POINT SIZE
Ενα point είναι το 1/72 μιας ίντσας. Το ύψος ενός χαρακτήρα μετριέται σε points. Για παράδειγμα, 12 points είναι 1/6 της ίντσας ύψος.

PCL COMMANDS
Η HP PCL Level 3 γλώσσα εκτύπωσης είναι γλώσσα προγραμματισμού των εκτυπωτών PCL της HEWLETT-PACKARD.

RESOLUTION
Ο αριθμός των σημείων, τα οποία είναι διαθέσιμα για τη δημιουργία της γραφικής λεπτομέρειας σε μια συγκεκριμένη περιοχή. Στις οθόνες, η διακριτότητα μετριέται σε ίντσες. Στους εκτυπωτές μετριέται σε σημεία ανά ίντσα (dpi).

RS-232-C SERIAL INTERFACE
Πρότυπο σειριακής επικοινωνίας, το οποίο προτάθηκε από την EIA και υιοθετήθηκε στη συνέχεια από τη CCITT (πρότυπο V24). Καθορίζει τον τρόπο σύνδεσης τερματικών συσκευών με συσκευές διαμορφωτή/αποδιαμορφωτή (modem). Το πρότυπο καθιερώθηκε και για την απευθείας σύνδεση τερματικών συσκευών με τον υπολογιστή. Η αναπαράσταση των δυαδικών ψηφίων 0 και 1 γίνεται με θετικά (+3V έως -24V) και αρνητικά (-3V έως -24V) επίπεδα τάσεων. Η μέγιστη απόσταση απευθείας σύνδεσης είναι, σύμφωνα με το πρότυπο, 15 μέτρα, με επιτρεπτή ταχύτητα μέχρι 19.200 baud, αλλά για ταχύτητες κάτω των 1.200 baud, μπορεί να φθάσει περίπου τα 300 μ.

Η έλλειψη σωστής πληροφόρησης, για το τι μπορούσαν να κάνουν αυτοί οι εκτυπωτές, είχε ως αποτέλεσμα οι αγοραστές προϊόντων χαμηλού κόστους να στρέφονται στους κρουστικούς, ενώ όποιος ήθελε κάποια ποιότητα προτιμούσε τους laser.

Η κατάσταση αυτή αλλάζει, με αποτέλεσμα η νέα τεχνολογία, της εκχύσεως μελάνης, να επισκιάζει σιγά σιγά τους κρουστικούς εκτυπωτές σε όλους σχεδόν τους τομείς, αλλά και να πλησιάζει αρκετά τους πολύ καλούς laser.

ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ

Ποιότητα εκτύπωσης και ησυχία. Δύο πλεονεκτήματα, που δίνουν αμέσως το προβάδισμα σε αυτούς τους εκτυπωτές, σε σχέση με τους κρουστικούς. Η ποιότητα αυτών των

ΠΡΙΝ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ...

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ INKJET						
ΜΟΝΤΕΛΟ	NOZZLES	ΕΓΧΡΩΜΟΣ	ΑΝΑΛΥΣΗ	INTERFACE	EMULATIONS	ΔΙΑΘΕΣΗ
CANON BJ-10EX	64	OXI	360x360	Parallel	IBM, Canon	Informa
CANON BJ-200	64	OXI	360x360	Parallel	IBM, Canon	Informa
CANON BJ-820	64	NAI	360x360	Parallel, SCSI	Epson LQ	Informa
EPSON STYLUS 800	48	OXI	360x360	Parallel	ESC/P	Πουλιάδης & Συν.
EPSON STYLUS 1000	48	OXI	360x360	Parallel	ESC/P	Πουλιάδης & Συν.
EPSON SQ-870	48	OXI	360x360	Parallel	ESC/P	Πουλιάδης & Συν.
FUJITSU Breeze 100	50	OXI	300x300	Parallel	HP Deskjet Plus	Offitech
HP DESKJET 310	48/64	NAI	300x300	Parallel	HP PCL level 3	HP Hellas
HP DESKJET 510	48	OXI	300x300	MAC	HP PCL level 3	HP Hellas
HP DESKJET 550c	48/64	NAI	300x300	Parallel	HP PCL level 3	HP Hellas
HP DESKJET 1200c	64	NAI	300x300c, 600x300BW	Parallel, LocalTalk	PCL 5, PostScript, HPGL-2	HP Hellas
IBM 4070	64	OXI	360x360	Parallel	IBM, Epson, Canon BJ	INFOLEX
IBM EXECJET 4072	64	OXI	360x360	Parallel/Serial	IBM, Epson	INFOLEX
IBM CJ4079	64	NAI	360x360	Parallel/Serial	PostScript, IBM GL	INFOLEX
MT94	64	OXI	360x360	Parallel/Serial	IBM, EPSON	UNICOM
NEC JETMATE	50	OXI	300x300	Parallel	HP DeskJet	ComQuest
SEIKOSHA SJ300	128	OXI	300x300	Parallel/Serial	HP DeskJet	InfoQuest

εκτυπωτών μπορεί να φθάσει και τις 360 κουκκίδες ανά ίντσα, ξεπερνώντας ορισμένους laser, οι οποίοι εκτυπώνουν στις 300 κουκκίδες ανά ίντσα.

Ησυχία! Τέρμα οι πονεμένες στριγκλιές που έκαναν οι κρουστικοί κατά την εκτύπωση. Ο θόρυβος των εκτυπωτών ψεκασμού και θερμικής μεταφοράς βρίσκεται στα επίπεδα των εκτυπωτών laser τόσο ως ένταση όσο και ως χροιά.

Στον τομέα της ταχύτητας, το όριο ξεκινά από 1 ppm έως 6 ppm (pages per minute).

Από τις μετρήσεις, διαπιστώνουμε ότι ο πιο γρήγορος εκτυπωτής ψεκασμού ή θερμικής μεταφοράς είναι στα επίπεδα του πιο αργού αντίστοιχου laser εκτυπωτή.

Το κυριότερο πλεονέκτημα των εκτυπωτών αυτών είναι η δυνατότητα που έχουν να τυπώνουν έγχρωμα, με ποιότητα αρκετά ικανοποιητική σε σχέση με αυτήν των κρουστικών εκτυπωτών, η οποία όμως δεν μπορεί να συγκριθεί με τίποτα με την άριστη ποιότητα που προσφέρουν οι αντίστοιχοι έγχρωμοι laser.

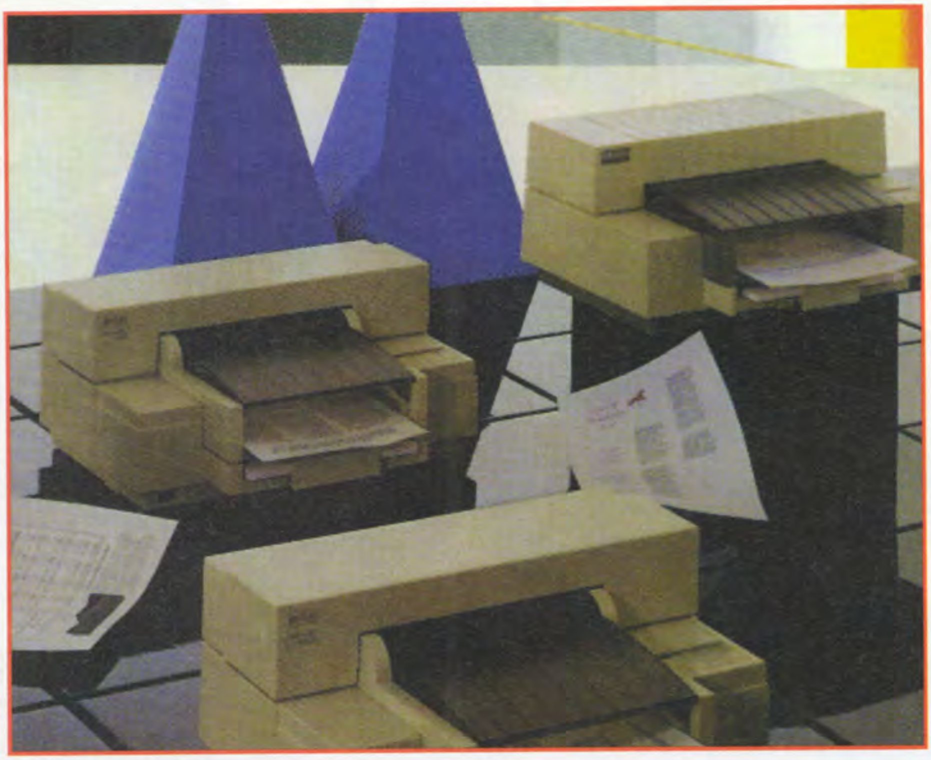
Ωστόσο, η άριστη ποιότητα είναι ισοδύναμη με το μεγάλο κόστος αγοράς αλλά και εκτύπωσης.

Ετσι, ο φθηνότερος laser, που τυπώνει A3, στοιχίζει τρεις έως πέντε φορές παραπάνω από τους αντίστοιχης ποιότητας εκτυπωτές ψεκασμού.

Το σημαντικότερο μειονέκτημα των εκτυπωτών ψεκασμού ή θερμικής μεταφοράς είναι ότι δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν μηχανογραφικό χαρτί και δεν μπορούν να παράγουν αντίγραφα, τα οποία σε μερικές περιπτώσεις είναι αναγκαία (τιμολόγια, απόδειξης λιανικής κ.λπ.).



486
SLC 33MHz
269.000
SERIES MT-A
ΓΡΑΠΤΗ ΕΓΓΥΗΣΗ 2 ΧΡΟΝΙΑ
NSG COMPUTERS PASS QUALITY CONTROL
ΕΠΙΠΛΕΟΝ
486DLC40
486DX40
486DX2/50
486DX50
486DX2/66
486SLC2/66
NEW MODEL
Landmark Ver. 2.0 103.3
Norton SI Ver. 7.0 54
486SLC™ PROCESSOR 33MHz clock speed
214 Mbyte Hard Disk Drive
4 Mbyte RAM, 70 ns
3.5" Floppy Diskdrive 1.44 MB
Two Serial Ports-one Parallel one game port
14" SVGA Color Monitor DAEWOO 14S 1024x768 0,28mm Dp Monitor
Keyboard 101 keys
200 Watt RU ®-CSA® Power Supply
Mini tower case
MasterCard
EUROCARD
Access
NSG COMPUTERS
ΠΩΛΗΣΕΙΣ & ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ
H. ANASTASIADIS & CO
TEL.: 5769798, 5773241 - FAX: 5769799
ΦΙΛΙΚΩΝ 25 ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΕΙΝΑΙ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΔΕΝ ΠΕΡΙΕΧΟΥΝ ΦΠΑ 18% ($=252 δρχ.)
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



Εν κατακλείδι, τα πλεονεκτήματα που έχουν οι εκτυπωτές ψεκασμού και θερμικής μεταφοράς είναι ότι μπορούν να προσφέρουν σε κάποιον, ο οποίος δεν ενδιαφέρεται για μηχανογραφικό χαρτί ή για αντίγραφα, έναν εκτυπωτή με ποιότητα εκτύπωσης αρκετά καλή, ταχύτητα ανώτερη από αυτήν των κρουστικών εκτυπωτών και, το κυριότερο, σε περίπτωση που πρόκειται να τοποθετηθεί σε χώρο με πολλούς εκτυπωτές, ο θόρυβος που παράγει είναι μηδαμινός σε σχέση με αυτόν που δημιουργούσαν οι κρουστικοί. Οσον αφορά στο κόστος, ήδη ο ανταγωνισμός τούς έχει φέρει στα επίπεδα τιμών των 24-pin κρουστικών εκτυπωτών.

Τέλος, το χρώμα. Με μικρό κόστος μπορούμε να βάλουμε χρώμα στη ζωή μας, με έναν εκτυπωτή ψεκασμού ή θερμικής μεταφοράς, ο οποίος μπορεί να αποδώσει αρκετά καλά και τα δεκαέξι εκατομμύρια χρώματα της κάρτας VGA, τα οποία χρησιμοποιούμε στο παραθυρικό περιβάλλον.

ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ ΕΝΑΣ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ ΨΕΚΑΣΜΟΥ

Η ανακάλυψη των εκτυπωτών εκχύσεως μελάνης είναι ένα ακόμα επίτευγμα της ανθρώπινης προόδου, που δημιουργήθηκε χάρη σε ένα σφάλμα και στην τύχη. Λέγεται ότι στη δεκαετία του '70 ένας ερευνητής της CANON ανακάλυψε τους εκτυπωτές εκχύσεως μελάνης, όταν άφησε κατά λάθος μια σύριγγα με μελάνη κοντά σε κάποια πηγή θερμότητας.

Η υψηλή θερμοκρασία θέρμανε τη μελάνη μέσα στη σύριγγα τόσο πολύ, ώστε αυτή άρχισε να εκτοξεύεται με δύναμη. Ο ερευνητής αυτός έγινε μάρτυρας ενός φαινομένου, το οποίο οδήγησε αργότερα με πιο συστηματικές μελέτες στη γένεση του πρώτου εκτυπωτή ψεκασμού ή εκχύσεως μελάνης, αν προτιμάτε. Ολα τα μοντέλα, τα οποία κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή στην αγορά, επαναλαμβάνουν το ίδιο σφάλμα.

Ο εκτυπωτής ψεκασμού αποτελείται από μια ηλεκτρική αντίσταση και από την κεφαλή του εκτυπωτή, που αποτελείται από πολλά μικρά σωληνάρια. Ηλεκτρικό ρεύμα διοχετεύεται στην αντίσταση, η οποία θερμαίνεται και στη συνέχεια θερμαίνει και τα σωληνάρια της κεφαλής του εκτυπωτή.

Η μελάνη φτάνει στο σημείο εξάτμισης και έτσι η πρώτη φυσαλίδα παίρνει το δρόμο προς το χαρτί.

Η φυσαλίδα συστέλλεται και δημιουργεί μια διαφορά πίεσης, που τραβάει και άλλη μελάνη από το σωληνάριο. Η διαδικασία αυτή επαναλαμβάνεται χιλιάδες φορές το δευτερόλεπτο κατά την εκτύπωση ενός κειμένου ή ενός σχεδίου.

ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ ΕΝΑΣ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ ΘΕΡΜΙΚΗΣ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ

Η τεχνολογία της θερμικής μεταφοράς υλοποιείται με τη χρήση μιας θερμικής κεφαλής και μιας θερμοευαίσθητης ταινίας που διαθέτει ο εκτυπωτής.

Συνήθως, υπάρχει μια επιλογή από τρεις ταινίες: μαύρη, τριών χρωμάτων και τεσσάρων χρωμάτων.

Η μαύρη ταινία χρησιμοποιείται για απλές ασπρόμαυρες εκτυπώσεις, όπως είναι για παράδειγμα η εκτύπωση ενός απλού κειμένου. Η τρίχρωμη ταινία διαθέτει τα τρία βασικά χρώματα του προτύπου CMY (κίτρινο, κυανό και magenta), ενώ η τετράχρωμη διαθέτει επιπλέον και μαύρο.

Η διαφορά των δύο ταινιών είναι εμφανής στην ποιότητα εκτύπωσης του μαύρου χρώματος, το οποίο, στην περίπτωση της τρίχρωμης, εκτυπώνεται ως συνδυασμός των τριών βασικών.

Ετσι, οι τρεις ταινίες χρησιμοποιούνται ανάλογα με την επιθυμητή ποιότητα απόδοσης του αποτελέσματος, αφού οι έγχρωμες ταινίες κοστίζουν και έχουν σημαντική φθορά. Σε ό,τι αφορά τώρα τη διαδικασία εκτύπωσης, γίνεται μέσω της θερμικής κεφαλής, η οποία, βάσει των δεδομένων που εξέρχονται από τον υπολογιστή, μεταφέρει μελάνη από την ταινία πάνω στο χαρτί ή τη διαφάνεια.

Οι ασπρόμαυρες εκτυπώσεις γίνονται με ένα πέρασμα του χαρτιού από την κεφαλή, ενώ στις έγχρωμες εκτυπώσεις το χαρτί περνά από την κεφαλή 3 ή 4 διαδοχικές φορές, μια για κάθε χρώμα, ώστε οι συνδυασμοί των βασικών χρωμάτων να δημιουργούν όλα τα χρώματα.

Οι θερμικοί εκτυπωτές προσφέρουν υψηλής ποιότητας εκτύπωση, αλλά έχουν το μειονέκτημα ότι χειρίζονται ειδικό χαρτί μεγάλης ευαισθησίας και - αντίστοιχα - υψηλής τιμής.

Κάποια μοντέλα κατασκευάζονται και με τις δύο τεχνολογίες, της θερμικής μεταφοράς και inkjet.

Η προσπάθεια αυτή έχει σκοπό να συνδυάσει τα πλεονεκτήματα και των δύο, με το πλήθος των χρωματικών δυνατοτήτων των εκτυπωτών ψεκασμού και την υψηλή ποιότητα χρωμάτων των θερμικών, χωρίς να χρειάζονται ειδικό χαρτί. ■

Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΑΙΩΝΑ

ΑΠΟ ΤΟ PC MASTER & THN NSG COMPUTERS

ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

ΟΙ ΣΩΣΤΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

1. Ν
2. 3
3. ΠΕΝΤΑΓΩΝΟ

ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ

1. ΠΑΡΧΑΡΙΔΗΣ ΠΑΝΤΕΛΗΣ, Αποκορώνου 51, 731 00 Χανιά Κρήτης
- ***ΚΕΡΔΙΖΕΙ:*** ***Εναν Η/Υ 486SL C-33 MHz - 1MB RAM, 1.44 MB Floppy Drive, Mini Tower Case, 2 serial, 1 parallel, 1 game port, 101 key GR keyboard, Monochrome SVGA Monitor***

2. ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΟΥ ΔΟΝΑΤΟΣ, Αμυκλών 34,111 47 Αθήνα
- ***ΚΕΡΔΙΖΕΙ:*** ***Ενα Sony CD-ROM***

3. ΚΟΥΤΣΑΝΤΩΝΗΣ ΒΛΑΣΙΟΣ, Ζαλόγγου 11 (ΣΟΑ Νο 4), 521 00 Καστοριά
- ***ΚΕΡΔΙΖΕΙ:*** ***Μια 3. 16.7 million True Color SVGA 1MB, Color SVGA Card***

4. ΡΑΠΤΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, Ουρανούπολης 1, 413 34 Λάρισα
- ***ΚΕΡΔΙΖΕΙ:*** ***Ενα DEXXA Mouse***

5. ΣΑΒΒΙΔΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, Καραβαγγέλη 23, 564 31, Θεσ/νίκη
- ***ΚΕΡΔΙΖΕΙ:*** ***Ενα DEXXA Mouse***

ΟΙ ΕΠΙΛΑΧΟΝΤΕΣ

1. ΤΑΚΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, Αγ. Δημητρίου 45, 546 32 Θεσσαλονίκη

2. ΛΙΑΡΟΣΤΑΘΗ ΠΗΝΕΛΟΠΗ, Πλατεία Ομήρου 8, 453 32 Ιωάννινα

3. ΣΑΛΑΜΑΝΗΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ, Οικισμός ΔΕΗ ΑΓΡΑ, 582 00 Εδεσσα

4. ΚΟΥΤΣΟΥΚΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, Αγ. Παρασκευής 22Α, 151 21 Πεύκη

5. ΚΑΡΑΜΠΙΝΗΣ ΣΤΥΛΙΑΝΟΣ, Ολ. Γεωργάκη 7, 501 00 Κοζάνη

Το περιοδικό PC Master ευχαριστεί την NSG COMPUTERS-Η. ΑΝΑΣΤΑΣΙΑΔΗΣ & ΣΙΑ (Φιλικών 25, Περιστέρι, τηλ.: 5769798, fax: 5769799) για την ευγενική προσφορά των δώρων.

Οι νικητές θα παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του PC MASTER (Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα) μέχρι και τις 30.3.94. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του (για λόγους που δεν αφορούν το περιοδικό) μέχρι και τις 30.3.94, θα παραλάβει το δώρο ο εκάστοτε επιλαχών.

ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΟΥ 1993

Η ετήσια επιβράβευση των κορυφαίων προϊόντων της τεχνολογίας, με την ενεργό συμμετοχή των περιοδικών Computer Για Ολους, PC Master και CAD CAM & Graphics, καθώς και στελεχών της ΕΠΥ και του ΕΙΠ-ΕΕΔΕ.

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΕΠΙΒΡΑΒΕΥΣΗ

ΤΟΥ ΓΙΑΝΝΗ ΠΑΤΡΙΚΟΥ





Η βράβευση των καλύτερων προϊόντων της χρονιάς που πέρασε, είναι πια θεσμός όχι μόνο στο εξωτερικό, αλλά και στην Ελλάδα. Το δύσκολο έργο της επιλογής της "αφρόκρεμας" της τεχνολογίας στην ελληνική αγορά, έχει αναλάβει η συντακτική επιτροπή του περιοδικού Computer Για Ολους. Ετσι, δημιουργήθηκαν τα "Προϊόντα της Χρονιάς", μια διοργάνωση που εξελίχθηκε σε θεσμό, ένα θεσμό που ελίσσεται και προσαρμόζεται στις απαιτήσεις της παγκόσμιας και της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής, παρουσιάζοντας με αντικειμενικά κριτήρια τα καλύτερα τεχνολογικά προϊόντα της εκάστοτε χρονιάς.

Για πέμπτη συνεχή χρονιά, το περιοδικό Computer Για Ολους επιβράβευσε τα καλύτερα προϊόντα της περασμένης χρονιάς. Φέτος, στην ήδη καθιερωμένη αυτή διοργάνωση δόθηκε μια νέα πνοή, καθώς στην επιτροπή βράβευσης συμμετείχαν, εκτός από τη συντακτική επιτροπή του Computer Για Ολους, στελέχη της ΕΠΥ και του ΕΙΠ-ΕΕΔΕ. Οι νικητές της φετινής διοργάνωσης των Προϊόντων της Χρονιάς αναδείχτηκαν κατά τη συνεδρίαση της επιτροπής βράβευσης, η οποία πραγματοποιήθηκε στις 10 Δεκεμβρίου στο ξενοδοχείο Ledra Marriott. Στην επιτροπή βράβευσης, όπως αναφέρθηκε, συμμετείχαν συντάκτες από τα περιοδικά Computer Για Ολους, PC Master και CAD/CAM & Graphics, καθώς και εκπρόσωποι της ΕΠΥ και του ΕΙΠ/ΕΕΔΕ. Πιο συγκεκριμένα, στην επιτροπή συμμετείχαν οι:

- Φώτης Καρατζιάς, διευθυντής σύνταξης του Computer Για Ολους
- Γιώργος Χριστόπουλος, αρχισυντάκτης του Computer Για Ολους
- Βαγγέλης Πετρούτσος, αρχισυντάκτης του περιοδικού CAD/CAM και συντάκτης του Computer Για Ολους
- Γιάννης Πατρίκος, συντάκτης του Computer Για Ολους, πρώην αρχισυντάκτης του ίδιου περιοδικού και νυν αρχισυντάκτης του PC Master
- Κυριάκος Μακαρονίδης, συντάκτης του Computer Για Ολους, προϊστάμενος του εργαστηρίου δοκιμών hardware του Computer Για Ολους
- Νίκος Φαλδαμής, εκπρόσωπος της Ελληνικής Εταιρίας Επιστημόνων Πληροφορικής (ΕΠΥ) και πρόεδρος της μόνιμης επιτροπής Βιομηχανίας Πληροφορικής & Τυποποίησης της ΕΠΥ
- Διονύσιος Μυρτίδης, εκπρόσωπος του Ελληνικού Ινστιτούτου Πληροφορικής, της Ελληνικής Εταιρίας Διοικήσεως Επιχειρήσεων (ΕΙΠ/ ΕΕΔΕ) και μέλος του Διοικητικού Συμβουλίου του ΕΙΠ/ΕΕΔΕ. Η επιτροπή έλαβε υπόψη τα προϊόντα για τα οποία υπήρξε δημοσίευση σε κάποιο τεύχος του '93 των περιοδικών:
- Computer Για Ολους
- Multimedia & CD ROM (τακτικό συμπλήρωμα του Computer Για Ολους)
- CAD/CAM & Graphics

Στις προηγούμενες διοργανώσεις των

ΤΕΛΙΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ



(I) ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

1. Καλύτερος Business Computer
ZENITH Z-SERVER LT P60E
(BULL AEE)
2. Καλύτερος Price/Performance Business Computer
ERGODATA DESKSIDE/LX
(ERGODATA)
3. Καλύτερος Προσωπικός Υπολογιστής
IBM PS/VP 433DX/D
(IBM HELLAS)
4. Καλύτερος Price/Performance Προσωπικός Υπολογιστής
UNIQUE 386DX/40
(HARD & SOFT)
5. Καλύτερος Φορητός Υπολογιστής
ZENITH Z-LITE 425L
(BULL AE)
6. Καλύτερος Price/Performance Φορητός Υπολογιστής
MITAC 4020G
(ΩMEGA COMPUTERS)

(II) ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

1. Καλύτερος Business Dot Matrix Εκτυπωτής
ΔΕΝ ΑΠΟΝΕΜΗΘΗΚΕ
2. Καλύτερος Business Laser Εκτυπωτής
HP LASERJET 4SI-MX
(HEWLETT PACKARD HELLAS)
3. Καλύτερος Dot Matrix Εκτυπωτής για Προσωπική Χρήση
CITIZEN SWIFT 240C
(AMY AEBE)
4. Καλύτερος Laser Εκτυπωτής για Προσωπική Χρήση
EPSON EPL 5200
(ΠΟΥΛΙΑΔΗΣ & ΣΥΝ.)
5. Καλύτερος InkJet Εκτυπωτής της Χρονιάς
HP DESKJET 1200C
(HEWLETT PACKARD HELLAS)

(III) ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

1. Καλύτερος Επιτραπέζιος Scanner της Χρονιάς
HP SCANJET IICX
(HEWLETT PACKARD HELLAS)
2. Καλύτερο Επαγγελματικό Monitor
EIZO FLEXSCAN F780IW
(MICRO-TEC)
3. Καλύτερος Σκληρός Δίσκος
MICROPΩLIS 2105A
- AMY AE
- ΠΟΥΛΙΑΔΗΣ & ΣΥΝ.
4. Καλύτερη Κάρτα Γραφικών
ATI GRAPHICS ULTRA PLUS
(PC SYSTEMS AE)

SOFTWARE

1. Καλύτερο Λειτουργικό Σύστημα
WINDOWS NT
(MICROSOFT HELLAS AE)
2. Καλύτερο Spreadsheet
LOTUS 1-2-3 R4 FOR WINDOWS
(BYTE COMPUTER AE)
3. Καλύτερη Database για Προσωπική Χρήση
LOTUS APPROACH
(BYTE COMPUTER AE)
4. Καλύτερος Επεξεργαστής Κειμένου
MICROSOFT WORD 6.0 FOR WINDOWS
(MICROSOFT HELLAS AE)
5. Καλύτερο Πακέτο DTP
QUARK XPRESS 3.1 FOR WINDOWS
(UNIBRAIN AE)
6. Καλύτερο Πρόγραμμα Επεξεργασίας Εικόνας
ALDUS PHOTOSTYLER 2.0
(GR SOFT)
7. Καλύτερο Ελληνικό Πακέτο
DEFACTO 2.0
(COMPUTER LOGIC)
8. Καλύτερο Εξελληνισμένο Πρόγραμμα
WINDOWS 3.1 - ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ
(MICROSOFT HELLAS AE)

ΕΙΔΙΚΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: CAD

1. Καλύτερο Workstation
SILICON GRAPHICS INDIGO2
(SGCS AE)
2. Καλύτερο Πακέτο Ανάπτυξης Εφαρμογών CAD
AUTOCAD FOR WINDOWS
(ACO HELLAS AE)
3. Καλύτερη Ελληνική Εφαρμογή CAD
ΤΕΚΤΩΝ 386 V. 4.01 & ΣΚΙΕΣ
(LH SOFTWARE)

ΕΙΔΙΚΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: MULTIMEDIA

1. Καλύτερη Κάρτα Ηχου
SOUNDBLASTER 16ASP
(ΠΟΥΛΙΑΔΗΣ & ΣΥΝ.)
2. Καλύτερο CD-ROM Drive
TOSHIBA KT-3401S
- COM-QUEST
- AMY AE
3. Καλύτερος Τίτλος CD
MICROSOFT ENCARTA
(MICROSOFT HELLAS AE)

ΕΙΔΙΚΟ ΒΡΑΒΕΙΟ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΚΟΥ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ

CENTRIS 660 AV
(RAINBOW COMPUTER AE)

"Προϊόντων της Χρονιάς", υπήρχαν δύο τύποι βραβείων: Τα βραβεία συντακτών και τα βραβεία αναγνωστών. Φέτος, για πρώτη φορά, καταργήθηκαν τα βραβεία αναγνωστών, ενώ ταυτόχρονα ισχυροποιήθηκε το κύρος των βραβείων του περιοδικού, αφού υπήρχε πολυφωνία, τόσο από τη μεριά των περιοδικών, όσο και από την μεριά των φορέων.

Η πέμπτη διοργάνωση των "Προϊόντων της Χρονιάς" κορυφώθηκε με την τελετή απονομής των βραβείων στους εκπροσώπους των εταιριών οι οποίες κατασκευάζουν ή προωθούν στην ελληνική αγορά τα προϊόντα που πρώτευσαν σε κάθε κατηγορία. Η τελετή έγινε την Πέμπτη 20 Ιανουαρίου στο ξενοδοχείο Ledra Marriott και σε αυτήν παρευρέθησαν εκπρόσωποι της γενικής γραμματείας Ερευνας και Τεχνολογίας, της ΕΠΥ, του ΕΙΠ/ΕΕΔΕ, των ελληνικών εταιριών που προωθούν στην αγορά της χώρας μας τα βραβευμένα προϊόντα, καθώς και αρκετά στελέχη ξένων μεγάλων κατασκευαστών.

Η τελετή ξεκίνησε με σύντομη ομιλία του γενικού διευθυντή της Compupress, κ. Μενέλαου Δασκαλάκη. Στη συνέχεια, χαιρετισμούς απηύθυναν ο ειδικός γραμματέας Ερευνας και Τεχνολογίας κ. Δενιόζος, εκ μέρους της ΓΓΕΤ, ο πρόεδρός της κ. Σγουροβασιλάκης, εκ μέρους της ΕΠΥ, και ο κ. Καραμίτσος, μέλος του διοικητικού συμβουλίου εκ μέρους του ΕΙΠ/ΕΕΔΕ.

Τα βραβεία hardware απένειμε ο διευθυντής σύνταξης του Computer Για Ολους, κ. Φ. Καρατζιάς, τα βραβεία software ο εκπρόσωπος της ΕΠΥ στην επιτροπή βράβευσης, κ. Ν. Φαλδαμής, και τα βραβεία των ειδικών κατηγοριών CAD και Multimedia ο εκπρόσωπος του ΕΙΠ/ΕΕΔΕ, κ. Δ. Μυρτίδης. Τέλος, το ειδικό βραβείο καινοτομικού προϊόντος απένειμε η υπεύθυνη δημοσίων σχέσεων της Compupress, κ. Α. Λαλιώτη.

Ακολούθησε γεύμα, το οποίο τείνει να γίνει θεσμός από μόνο του, προσφέροντας κάθε χρόνο μια θαυμάσια ευκαιρία στους ανθρώπους του χώρου να βρεθούν και να συζητήσουν. Η εκδήλωση έκλεισε με το καθιερωμένο πλέον κόψιμο της πρωτοχρονιάτικης πίτας του χώρου της Πληροφορικής. Φέτος, το φλουρί έπεσε στον κ. Νίκο Φαλδαμή, πρόεδρο της μόνιμης επιτροπής Βιομηχανίας Πληροφορικής & Τυποποίησης της ΕΠΥ και μέλος της επιτροπής, που ανέδειξε τα "Προϊόντα της Χρονιάς" αυτής της διοργάνωσης. ■



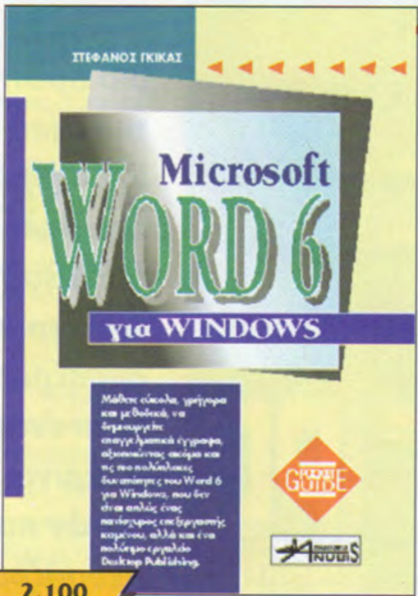






ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

Word 6.0
Στέφανος Γκίκας
Ο οδηγός που καλύπτει όλα τα χαρακτηριστικά του ισχυρότατου επεξεργαστή κειμένου, ξεκινώντας ακόμα και από τα πιο βασικά. Μέσα από πλήθος πρακτικών παραδειγμάτων και ασκήσεων εμπέδωσης σας διδάσκει να κατασκευάζετε, σε λίγο χρόνο, επαγγελματικής εμφάνισης έγγραφο.



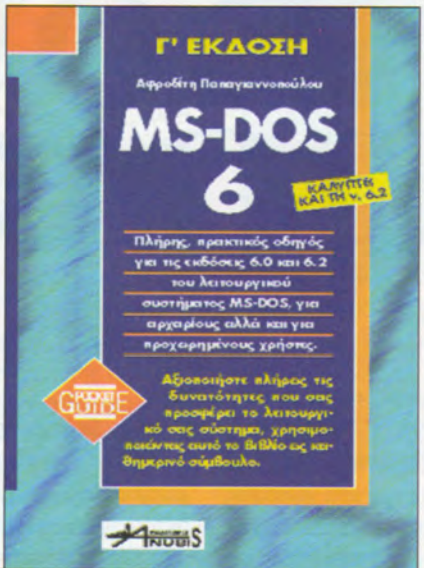
2.100 δρχ.

Windows NT
James E. Powell
Μετάφραση: Στέφανος Γκίκας
Το Pocket Guide των Windows NT παρέχει λεπτομερείς οδηγίες για την αξιοποίηση όλων των δυνατοτήτων και των εφαρμογών του νέου λειτουργικού συστήματος της Microsoft.



2.100 δρχ.

MS-DOS 6
Βελτιωμένη έκδοση
Καλύπτει την έκδοση 6.0 & 6.2
Αφροδίτη Παπαγιαννοπούλου
Όλες οι εντολές των εκδόσεων 6.0 και 6.2, του περιβάλλοντος Shell και του Config.sys, συνοδευόμενες από την απαραίτητη ανάλυση για την πλήρη κατανόηση τους και τη σωστή χρήση τους.



2.100 δρχ.

WordPerfect 6 για DOS
Robin Merrin
Μετάφραση: Κώστας Φραγκούλης
Ένας συνοπτικός οδηγός για το δημοφιλέστερο επεξεργαστή κειμένου στον κόσμο, οργανωμένος με αλφαβητική σειρά για να σας βοηθάει να βρείτε γρήγορα την πληροφορία που ζητάτε. Κατάλληλο για αρχάριους και πεπειραμένους.



2.100 δρχ.

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS ***ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ:***
Compupress Support Center (OMNI SHOP) Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, Τηλ.: 3601.761, 3641.095



Επιτέλους, Chicago! Μετά από πολύμηνη αναμονή, μια πρώτη beta έκδοση του νέου και πολλά υποσχόμενου περιβάλλοντος της Microsoft έφτασε στα χέρια του περιοδικού. Το συμπέρασμα; Τα Chicago είναι ένας πολύ - πολύ μακρινός "εξάδερφος" αυτών που εμείς ονομάζουμε Windows...

του Γιάννη Πατρίκου

WINDOWS CHICAGO

Τα "άλλα" Windows

Μετά από αναρίθμητες δημοσιεύσεις και αναδημοσιεύσεις, φήμες και υποσχέσεις, μία από τις πρώτες beta versions του Chicago της Microsoft βρίσκεται επιτέλους στα χέρια μας. Ετσι, μπορέσαμε να κρίνουμε "ιδίοις όμμασι" το καινούριο περιβάλλον της Microsoft, που φιγουράρει ως ο σίγουρος διάδοχος των Windows 3.1 της ίδιας εταιρίας.

Το test των Windows Chicago πραγματοποιήθηκε σε έναν υπολογιστή Ambra στην αρχή και σε έναν Unique στη συνέχεια, με επεξεργαστή 486 στα 66 MHz και 8 MB RAM. Η έκδοση του DOS που υπήρχε πριν από την εγκατάσταση των Chicago ήταν η 6.0. Ως beta version, και μάλιστα αρκετά πρώιμη, τα Windows Chicago που είχαμε στα χέρια μας δεν διέθεταν κάποια διαδικασία εγκατάστασης που να πραγματοποιείται από δισκέτες. Ετσι, έπρεπε να αντιγράψουμε όλα τα αρχεία σε κάποιο ανεξάρτητο directory του σκληρού δίσκου ("χύμα"), να τα αποσυμπιέσουμε και στη συνέχεια να πραγματοποιήσουμε την εγκατάσταση μέσα από αυτό το directory. Μάλιστα, το πρόγραμμα εγκατάστασης του Chicago απαιτεί την ύπαρξη των Windows 3.1. Αν δηλαδή δεν έχετε τα Windows 3.1 στο σκληρό σας δίσκο, δεν μπορείτε να εγκαταστήσετε τα Chicago - αυτό βέβαια πιθανώς ισχύει μόνο για τη συγκεκριμένη δοκιμαστική έκδοση. Το πρόγραμμα Setup των Chicago δημιουργεί ένα και μόνο directory - με πολλά subdirectories βέβαια -, μέσα στο οποίο τοποθετούνται τα αρχεία του Chicago, τα τυχόν προγράμματα που προσφέρονται μαζί, καθώς και το νέο DOS, η έκδοση 7.

Η εγκατάσταση του Chicago, που γίνεται μέσα από τα Windows 3.1, δεν διαφέρει στο ελάχιστο από την αντίστοιχη διαδικασία μιας οποιασδήποτε εφαρμογής Windows. Τίποτα δεν προδιαθέτει για τις αλλαγές που θα επακολουθήσουν.

Μετά από τη - σχετικά σύντομη - διαδικασία εγκατάστασης, τα Chicago σάς ζητούν να επανεκκινήσετε τον υπολογιστή σας. Εκεί πια, όλα αλλάζουν...

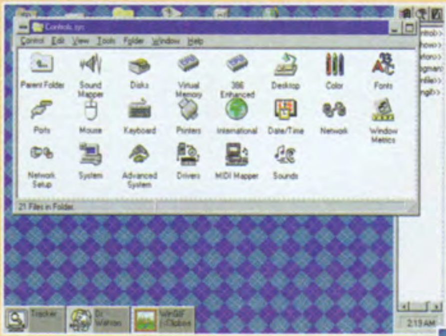
CHICAGO KAI DOS

Εχει λεχθεί - ή μάλλον έχει γραφτεί - κατά καιρούς ότι τα Chicago (ή τα Windows 4, αν προτιμάτε) θα είναι ένα αυτόνομο λειτουργικό σύστημα, που θα ενσωματώνει μια ειδική έκδοση του DOS, την έκδοση 7, η οποία θα εξυπηρετεί αποκλειστικά τις ανάγκες του νέου αυτού περιβάλλοντος. Εν ολίγοις, ο χρήστης δεν θα έχει πια την επιλογή να τρέχει ή να μην τρέχει τα Windows, ανάλογα με τις ανάγκες του, αλλά τα πάντα θα γίνονται υπό την επίβλεψη των Windows της νέας εποχής. Κατά ένα μεγάλο ποσοστό, αυτό είναι αλήθεια. Δυστυχώς ή ευτυχώς, το πρώτο πράγμα που εμφανίζεται στην οθόνη σας μετά την εκκίνηση του υπολογιστή σας είναι το καλοσχεδιασμένο logo των Windows Chicago. Μάλιστα, το λογότυπο αυτό εμφανίζεται προτού ο υπολογιστής σας διαβάσει το config.sys, προτού δηλαδή φορτωθεί οποιοσδήποτε driver στο σύστημα, πριν από το himem ή και το EMM386. Απ' ό,τι φαίνεται, η Microsoft θεώρησε καλό να ενσωματώσει το λογότυπο μέσα στα αρχεία συστήματος.

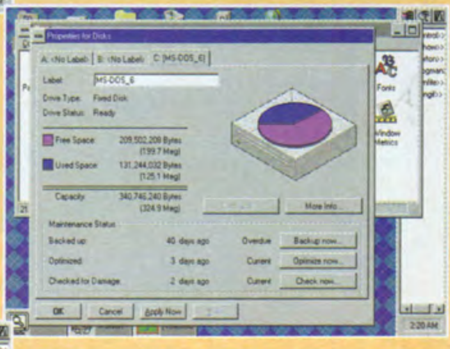
Αμέσως μετά αρχίζει η διαδικασία εκτέλεσης των Windows Chicago. Ακόμα και η εντολή που φορτώνει τα Windows Chicago δεν βρίσκεται πια στο autoexec.bat, απ' όπου μπορούσατε να φορτώσετε τα Windows 3.1, αλλά από το config.sys. DOS, τέλος! Ωστόσο, θα μου πείτε ότι, με τη χρήση των menus στο config.sys, ο χρήστης μπορεί να επέμβει στην ακολουθία εκκίνησης του υπολογιστή του και να αποφύγει την εκτέλεση του Chicago. Λογική σκέψη μεν, ατυχής δε. Αν προσπαθήσετε κάτι τέτοιο, ο υπολογιστής σας θα συμπεριφερθεί παράξενα. Στο σύστημα της δοκιμής, για παράδειγμα, νεκρώθηκε το πληκτρολόγιο. Ομως, για έναν περίεργο λόγο, αν προσπεράσουμε το menu με F8 (confirm each config.sys line), το DOS δουλεύει κανονικά! Περίεργα πράγματα δηλαδή. Και κάτι άλλο: αν έχετε ήδη δημιουργήσει κάποιο menu στο config.sys προτού εγκαταστήσετε τα Chicago, καλό θα ήταν να το διαγράψετε. Τα Chicago δεν θα εγκατασταθούν σωστά, αν βρουν menu στο config.sys.

Το κεντρικό νόημα όλων των παραπάνω είναι ότι τελικά, έστω και με πονηριές, ο χρήστης μπορεί να βγει σε "καθαρό" περιβάλλον DOS, αν και αυτό δεν είναι απολύτως αναγκαίο, όπως θα δούμε στη συνέχεια. Ας πούμε όμως πρώτα δυο λόγια για το DOS 7. Πρόκειται για μια περίεργη επιμειξία DOS 5.0 και

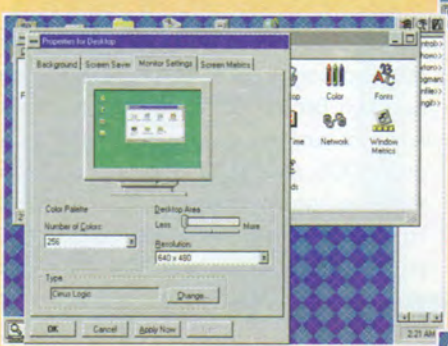
CONTROL PANEL



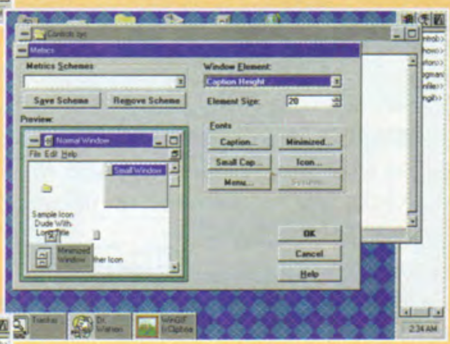
Τα διαθέσιμα εικονίδια του Control Panel των Windows Chicago.



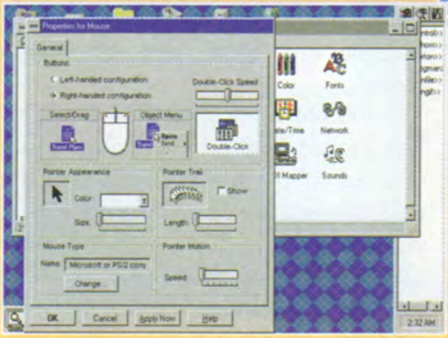
Επισκευή, οργάνωση και backup του δίσκου μέσα από τα Windows (ακόμα δυστυχώς στη φάση της ανάπτυξης).



Μέσα από το εικονίδιο desktop, μπορούμε να αλλάξουμε άμεσα την ανάλυση του driver οθόνης που χρησιμοποιούμε.



Από τα πιο χρήσιμα εικονίδια, το Window Metrics μας επιτρέπει να αλλάξουμε όλα τα στοιχεία ενός παραθύρου.



Ενα εντελώς νεο panel για τη ρύθμιση του mouse, παρόμοιο με αυτό του Mouse 9 της Microsoft.



Button Bar ακόμα και σε εφαρμογές DOS σε παράθυρο!

DOS 6.0. Από τη μια μεριά υποστηρίζει χαρακτηριστικά όπως τα menus στο config.sys - χαρακτηριστικό γνώρισμα του DOS 6 - και από την άλλη προσφέρει αρκετές εντολές, οι οποίες υπάρχουν και στις δύο προγενέστερες εκδόσεις, αλλά τις υποστηρίζει με τον τρόπο του DOS 5 και όχι με τη βελτιωμένη αντιμετώπιση του DOS 6. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η εντολή MEM, η οποία είναι παρόμοια με αυτήν του DOS 5 και όχι με τη σαφώς ισχυρότερη του DOS 6. Πρέπει να σημειώσουμε εδώ ότι το "DOS 7" δεν αναφέρεται πουθενά, παρά μόνο σε ελάχιστες περιπτώσεις, όπως στην επικεφαλίδα του menu που μπορείτε να δημιουργήσετε στο config.sys. Με την εντολή ver, εμφανίζεται το μήνυμα "Chicago version 4.00.58s".

Οπως αναφέραμε, το περιβάλλον DOS δεν είναι τόσο απαραίτητο στα Windows Chicago. Αυτό διότι τα νέα Windows διαθέτουν μια καινούρια επιλογή όσον αφορά στη διαχείριση των εφαρμογών DOS, η οποία ονομάζεται Single Application Mode και έχει ως αποτέλεσμα να... εξαφανίζονται τα Chicago από τη μνήμη του υπολογιστή σας. Για να επιστρέψετε σε αυτά, θα πρέπει να κλείσετε την εφαρμογή DOS που χρησιμοποιείτε. Δεν μπορείτε δηλαδή να μετακινηθείτε ξανά στο περιβάλλον των Windows με τη χρήση των πλήκτρων ALT+TAB, ALT+ESC, ALT+ENTER ή ALT+SPACE. Τα Chicago φαίνεται σαν να μην υπάρχουν στο σύστημά σας, μέχρι να εγκαταλείψετε την εφαρμογή. Βέβαια, δεν χρειάζεται να χρησιμοποιήσετε αυτή την επιλογή σε όλες τις εφαρμογές DOS, παρά μόνο σε αυτές που αντιμετωπίζουν προβλήματα να τρέξουν κάτω από τα Windows (πολλά παιχνίδια, για παράδειγμα). Ενεργοποιώντας την επιλογή αυτή, καταφέραμε να εκτελέσουμε ακόμα και τα Windows 3.1 μέσα από τα Windows Chicago!

Οσον αφορά στις εφαρμογές DOS, τα Windows Chicago έχουν βελτιωθεί αισθητά στον τομέα του multitasking, απόρροια ίσως του γεγονότος ότι πρόκειται για ένα λειτουργικό σύστημα των 32bit.

Ο γράφων επιχείρησε μια αναζήτηση όλων των αρχείων του δίσκου μέσα από δύο "αντίγραφα" (instances) του Norton Commander, τα οποία έτρεχαν σε παράθυρο, ενώ ταυτόχρονα σε full screen έτρεχε ο επεξεργαστής κειμένου, στον οποίο γράφονται αυτές οι γραμμές.

Οταν επέστρεψα στα Windows - με ALT-TAB -, η αναζήτηση είχε ήδη ολοκληρωθεί. Οπως και να το κάνουμε όμως, η εγκατάλειψη του DOS είναι μεγάλη απώλεια, τουλάχιστον για το γράφοντα. Δεν λέω, καλά τα Windows, αλλά πολλές εργασίες γίνονται πολύ πιο γρήγορα και πολύ πιο εύκολα στο DOS. Αχ, αυτή η εξέλιξη!

ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

Κατά την ταπεινή μου άποψη, η Microsoft έκανε πολύ καλά που ονόμασε τα καινούρια Windows "Windows Chicago" και όχι απλώς "Windows 4". Οχι ότι έχω τίποτα με τη συγκεκριμένη μεγαλούπολη των Ηνωμένων Πολιτειών, αλλά να, αν η ονομασία ήταν απλώς "Windows 4", ο κόσμος θα πίστευε ότι η νέα έκδοση θα είχε κάποια ομοιότητα, κάποια σχέση, κάποια κοινά σημεία με την έκδοση 3.1. Ομως τα "Windows Chicago" σε προδιαθέτουν ότι δεν πρόκειται για μια βελτιωμένη έκδοση, αλλά για κάτι εντελώς διαφορετικό.

Και όταν λέμε "εντελώς διαφορετικό", το εννοούμε. Καμία σχέση με τα Windows 3.1. Ξεχάστε ό,τι ξέρατε και ετοιμαστείτε να μάθετε τα Windows από την αρχή. Το μόνο κοινό σημείο που έχουν τα Chicago και τα Windows 3.1 είναι η κατασκευάστρια εταιρία. Βέβαια, πολλά από τα ονόματα των εφαρμογών που συνοδεύουν τα Chicago είναι τα ίδια με αυτά των Windows 3.1. Εκεί όμως σταματά κάθε ομοιότητα. Το πρόγραμμα που κρύβεται πίσω από την ονομασία είναι ένα εντελώς διαφορετικό προϊόν.

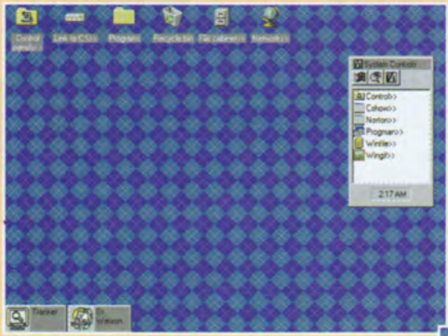
Οι εκπλήξεις αρχίζουν από την πρώτη κιόλας οθόνη. Η απουσία του οικείου πια Program Manager είναι αισθητή. Αντί γι' αυτόν, το περιβάλλον των Windows Chicago προσφέρει μια σειρά από εικονίδια που εμφανίζονται επάνω στο desktop, καθώς και ένα παράθυρο, το οποίο περιέχει πολλές από τις λειτουργίες του παλιού Program Manager. Τα εικονίδια που εμφανίζονται επάνω στο desktop αντιπροσωπεύουν το File Cabinet, το οποίο προσφέρεται σε αντικατάσταση του File Manager, το Programs Folder, το οποίο φιλοδοξεί να εκτοπίσει τον Program Manager, ενώ υπάρχουν και εικονίδια για τη διαχείριση του δικτύου αλλά και για τα απορρίμματα! Υπέκυψε, τελικά, η Microsoft και στον τομέα των "Απορριμμάτων". Ως αποτέλεσμα, τα Windows θυμίζουν περισσότερο Macintosh και Atari, παρά τα Windows 3.1.

Δεν είναι όμως μόνον τα "Απορρίμματα" που μας θυμίζουν αυτά τα περιβάλλοντα - λειτουργικά συστήματα. Είναι και η διαχείριση των παραθύρων, τα οποία δεν περιορίζονται μέσα στο παράθυρο του Program Manager - όπως συνέβαινε στα Windows 3.1 -, αλλά μπορούν να τοποθετηθούν οπουδήποτε επάνω στο desktop. Αυτή η δυνατότητα είναι και το πρώτο από τα σημεία που μας ενόχλησαν στο νέο περιβάλλον, αφού σε ελάχιστο χρονικό

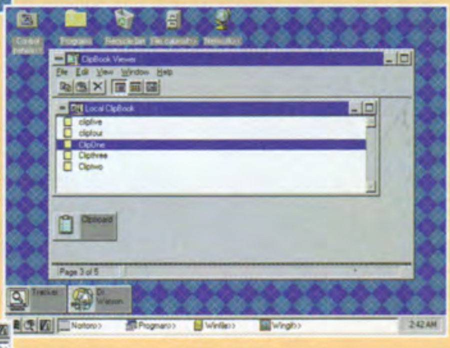
διάστημα ολόκληρη η οθόνη είχε καλυφθεί από παράθυρα προγραμμάτων, εφαρμογών και directories. Η εντροπία σε όλο της το μεγαλείο! Ωστόσο, υπάρχει η δυνατότητα το νέο παράθυρο που δημιουργείται στο desktop να αντικαθιστά το παλιό, μειώνοντας έτσι σημαντικά το συνωστισμό των παραθύρων επάνω στο desktop. Από την άλλη μεριά, το περιβάλλον έχει το πολύ σημαντικό πλεονέκτημα ότι επιτρέπει στο χρήστη να τοποθετήσει τα εικονίδιά του σε οποιαδήποτε θέση επάνω στο desktop. Με τον τρόπο αυτόν, ο χρήστης μπορεί να ανατρέχει γρήγορα στα προγράμματα που χρησιμοποιεί συχνότερα, χωρίς να χρειάζεται να ανοίγει παράθυρα επί παραθύρων.

Εδώ οφείλουμε να σημειώσουμε ότι η τοποθέτηση εικονιδίων επάνω στο desktop όπως και μέσα σε οποιοδήποτε "folder" (ναι, ναι, ξεχάστε τα group windows των Windows 3.1. Τώρα τα πάντα γίνονται με folders! Ενα μεγάλο βήμα εμπρός προς το drag'n'drop) είναι μια τελείως διαφορετική και πιο επίπονη, θα λέγαμε, διαδικασία, από την αντίστοιχη του Program Manager των Windows 3.1. Πιο συγκεκριμένα, στον Program Manager, για να δημιουργήσουμε ένα νέο εικονίδιο, αρκεί να επιλέξουμε την εντολή File New και να προσδιορίσουμε την εφαρμογή, η οποία θέλουμε να συνδεθεί με το εικονίδιο αυτό. Στα Chicago, παρόμοια εντολή δεν υπάρχει. Εδώ, το μόνο που μπορούμε να δημιουργήσουμε με την εντολή File New είναι τα folders. Για να δημιουργήσουμε ένα νέο εικονίδιο μέσα σε ένα folder, θα πρέπει να ανοίξουμε το File Cabinet, να μεταφερθούμε στο directory στο οποίο βρίσκεται το πρόγραμμα, να το επιλέξουμε, να πατήσουμε το δεξί πλήκτρο του mouse και, από το menu που εμφανίζεται, να επιλέξουμε την εντολή Link. Στη συνέχεια, θα πρέπει να μεταφερθούμε στο folder όπου θέλουμε να τοποθετήσουμε το εικονίδιο του προγράμματος (που σημαίνει επιπλέον παράθυρα στην οθόνη) και να επιλέξουμε την εντολή "File Link <όνομα προγράμματος> here". Και όλα αυτά για να συνδέσουμε ένα εικονίδιο με ένα εκτελέσιμο αρχείο στο δίσκο. Βέβαια, υπάρχει και ο "απλός" τρόπος του drag'n'drop, με τη διαφορά ότι δεν έχει τα ίδια αποτελέσματα. Αν δηλαδή σύρουμε το όνομα του προγράμματος από το directory στο folder, τότε θα μεταφερθεί το ίδιο το εκτελέσιμο αρχείο, κάτι το οποίο συνήθως είναι ανεπιθύμητο. Διακρίνουμε εδώ την τάση της Microsoft να εγκαταλείψει την προηγούμενη

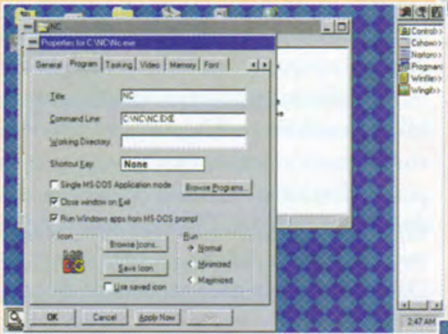
ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ



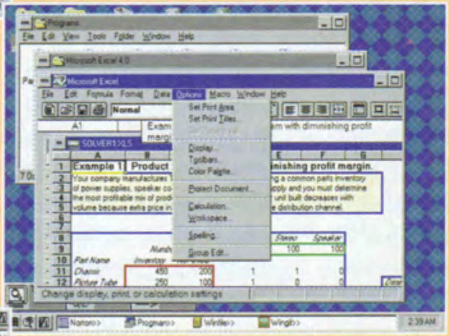
Το περιβάλλον των Chicago. Απλό και λιτό.



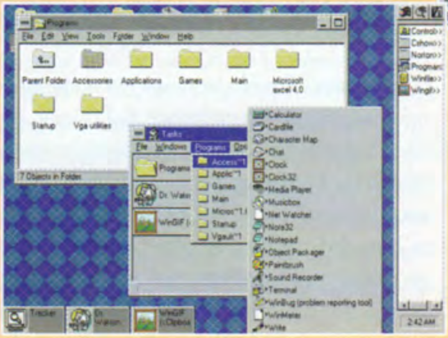
Τα Windows Chicago περιλαμβάνουν και έναν πολλαπλό Clipboard, τον οποίο μάλιστα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και στα Windows 3.1.



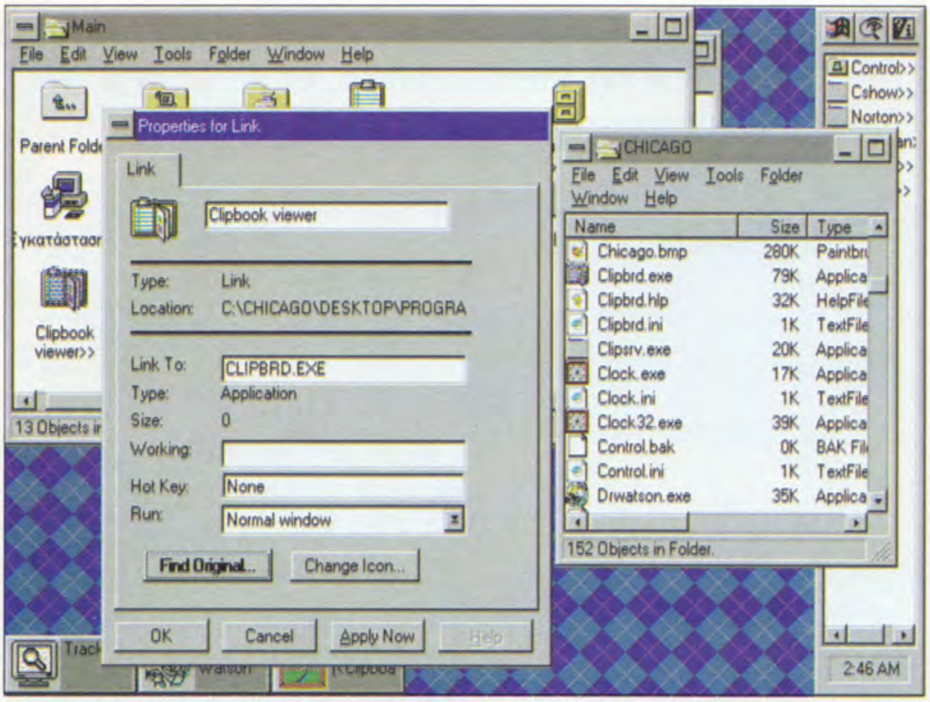
Οι ρυθμίσεις για τις εφαρμογές DOS γίνονται μέσα από ένα παράθυρο πολλαπλών επιλογών.



Οι εφαρμογές των Windows 3.1 εναρμονίζονται αυτόματα στην αισθητική των Windows Chicago.



Με το νέο Task Manager, μπορούμε να εκτελέσουμε οποιαδήποτε εφαρμογή υπάρχει στο Program Folder.



Οργασμός παραθύρων στο desktop, μόνο και μόνο για τη δημιουργία ενός νέου εικονιδίου.

οργάνωση των Windows, όπου τα εκτελέσιμα προγράμματα βρίσκονταν οργανωμένα σε ξεχωριστά παράθυρα, και να επιστρέψει στα κλασικά directories του DOS.

Στην οθόνη των Windows Chicago εμφανίζεται και ένα άλλο παράθυρο, το οποίο ονομάζεται System Controls και περιέχει πολλές από τις λειτουργίες τις οποίες, στα Windows 3.1, εξυπηρετούσε ο Program Manager. Από το παράθυρο αυτό, μπορούμε να τρέξουμε άλλα προγράμματα, χωρίς να χρειαστεί να ανοίξουμε τα αντίστοιχα directories (εντολή File Run του Program Manager), καθώς και να "τακτοποιήσουμε" τα εικονίδια και τα παράθυρα που εμφανίζονται στην οθόνη. Το System Controls εξυπηρετεί και μια άλλη λειτουργία. Μέσα στο παράθυρό του μπορούμε να συνδέσουμε τα εικονίδια των εφαρμογών που χρησιμοποιούμε συχνότερα, έτσι ώστε να έχουμε άμεση πρόσβαση σε αυτά. Μάλιστα, για να έχουμε περισσότερο χώρο για την τοποθέτηση των προγραμμάτων μας, τα εικονίδιά τους μπορούν να εμφανίζονται σε μικρότερο μέγεθος από τα κανονικά εικονίδια. Ετσι, με το System Controls επιτυγχάνεται αποσυμφόρηση του desktop, αφού, αν δεν υπήρχε, ο χρήστης θα ήταν αναγκασμένος να τοποθετεί τα εικονίδια που χρησιμοποιεί περισσότερο κατευθείαν επάνω στο desktop των Chicago.

Στο folder των προγραμμάτων υπάρχουν τα ίδια group icons - ή, καλύτερα, τα folders - που υπήρχαν και στα Windows 3.1. Ετσι έχουμε το Main folder, το Accessories folder, το Startup folder και το Game folder. Να σημειώσουμε εδώ ότι αυτά τα folders αντιστοιχούν σε πραγματικά directories, τα οποία βρίσκονται κάτω από το directory του Chicago, και όχι σε αρχεία .grp, όπως συμβαίνει με τα Windows 3.1. Ωστόσο, το όνομα που μπορούμε να δώσουμε σε ένα folder δεν περιορίζεται από τους 8 χαρακτήρες του DOS.

Οι σημαντικότερες διαφορές στα βοηθητικά προγράμματα των Windows Chicago βρίσκονται στο Main folder. Εκτός από τα εικονίδια των προγραμμάτων που τοποθετήθηκαν στο folder αυτό από τα "παλιά" Windows 3.1, εδώ βρίσκονται τα βελτιωμένα εικονίδια του Control Panel, του εκτυπωτή, του File Cabinet και του Clipbook Viewer.

ΤΟ CONTROL PANEL

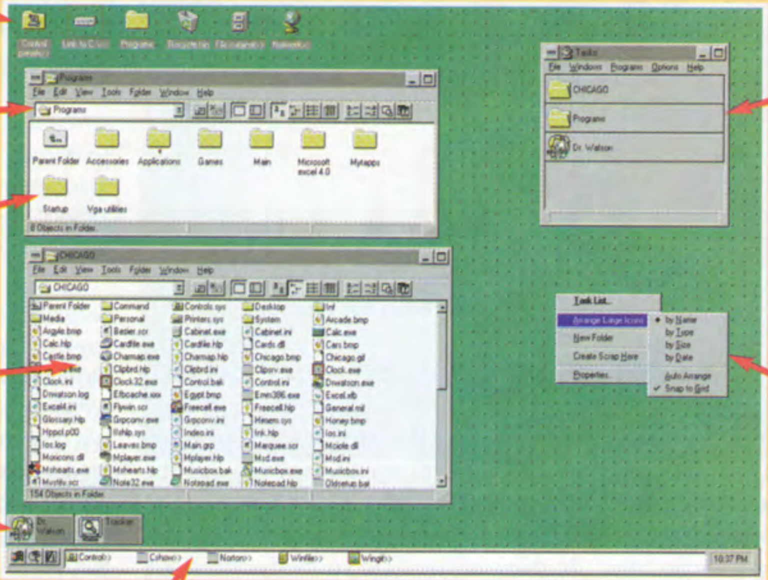
Το Control Panel είναι ίσως το πρόγραμμα που υπέστη τις περισσότερες βελτιώσεις από όλα τα υπόλοιπα βοηθητικά προγράμματα των Windows. Ελάχιστες είναι οι επιλογές που έχουν παραμείνει οι ίδιες, αλλά και αυτές είναι οι λιγότερο σημαντικές. Μεγάλη βαρύτητα έχει δοθεί στην εμφάνιση των παραθύρων και γενικά στη συνολική εμφάνιση του desktop. Για το λόγο αυτόν, η Microsoft έχει συμπεριλάβει τέσσερα διαφορετικά εικονίδια μέσα στο Control Panel, καθένα από τα οποία ασχολείται και με διαφορετικές πτυχές της εμφάνισης του desktop. Ετσι, υπάρχει το εικονίδιο desktop, μέσα από το οποίο μπορούμε να προσδιορίσουμε το Wallpaper που θα εμφανίζεται ως background στην οθόνη των Chicago, το screen saver που θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε, και την ανάλυση και τα χρώματα του driver οθόνης που έχουμε εγκαταστήσει. Αυτή η τελευταία λειτουργία είναι ιδιαίτερα χρήσιμη, αφού επιτρέπει στο χρήστη να μετακινείται σε όλες τις αναλύσεις που υποστηρίζει η κάρτα γραφικών, χωρίς να χρειάζεται να επανεκκινήσει τα Windows. Η αλλαγή ανάλυσης της οθόνης είναι άμεση. Ωστόσο, για την αλλαγή των χρωμάτων, όπως και για την αλλαγή από Small σε Large fonts, θα χρειαστεί επανεκκίνηση των Chicago.

Το δεύτερο εικονίδιο που αφορά στην εμφάνιση του desktop είναι το Windows Metrics. Από το εικονίδιο αυτό μπορούμε να αλλάξουμε τα περισσότερα από τα χαρακτηριστικά των παραθύρων, όπως τις διαστάσεις των ελαχιστοποιημένων παραθύρων, το μέγεθος του title bar και του menu κ.ο.κ. Επίσης, μέσα από το ίδιο εικονίδιο μπορούμε να αλλάξουμε τη γραμματοσειρά που χρησιμοποιείται για καθένα από τα στοιχεία του περιβάλλοντος.

Τα υπόλοιπα δύο εικονίδια μας είναι λίγο πολύ γνωστά. Πρόκειται για τα Colors και Fonts, με τα οποία μπορούμε να αλλάξουμε τα χρώματα των στοιχείων του desktop, καθώς και τις γραμματοσειρές που έχουμε εγκαταστήσει στο σύστημα.

Δύο άλλα νέα ενδιαφέροντα εικονίδια του Control Panel είναι τα System και Advanced System. Οπως δηλώνει και η ονομασία τους, τα δύο αυτά εικονίδια ασχολούνται με τη ρύθμιση των παραμέτρων του συστήματος. Πιο συγκεκριμένα, το πρώτο από αυτά (θα) σας επιτρέπει να επιλέξετε τη σύνδεση με την οποία θα εκτελούνται τα Chicago, καθώς και διάφορες παραμέτρους που σχετίζονται με τις μεταβλητές περιβάλλοντος και τη virtual memory. Το δεύτερο εικονίδιο εμβαθύνει ακόμα περισσότερο, επιτρέποντας στο χρήστη να επέμβει σε διάφορες συνδέσεις του hardware. Δυστυχώς, στην beta version που είχαμε στα χέρια μας, οι επιλογές αυτές βρίσκονταν ακόμα στο στάδιο της ανάπτυξης και, κατά συνέπεια, δεν μπορούμε να περιγράψουμε με περισσότερη λεπτομέρεια τη σημασία και τον τρόπο χρήσης τους. Το νέο Control Panel πε-

ΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ ΤΩΝ CHICAGO



Folders και εικονίδια προγραμμάτων, μπορούν να τοποθετηθούν οπουδήποτε επάνω στο desktop

Το Button Bar

Το Program folder, το οποίο φιλοδοξεί να αντικαταστήσει τον Program Manager.

To File Cabinet, ο νέος File Manager.

Ελαχιστοποιημένα (minimized) παράθυρα προγραμμάτων.

O Task Manager των Chicago ενσωματώνει πολύ περισσότερες λειτουργίες από τον προκάτοχό του.

To menu που εμφανίζεται με το δεξί πλήκτρο του mouse.

To παράθυρο του System Control. Εδώ, μπορούμε να συνδέσουμε τα εικονίδια των εφαρμοφών που χρησιμοποιούμε περισσότερο.

ριέχει και ένα εικονίδιο με την ονομασία Disks, με τη βοήθεια του οποίου μπορούμε να ελέγξουμε το σκληρό μας δίσκο για τυχόν σφάλματα (software ή hardware), να βελτιστοποιήσουμε την απόδοσή του αποτμηματοποιώντας τα διάφορα αρχεία που περιέχει (defragmentation), καθώς και να πάρουμε backup των πολύτιμων αρχείων μας. Οπως και στην προηγούμενη περίπτωση, οι περισσότερες από τις δυνατότητες αυτές ήταν "under construction"...

CHICAGO ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ WINDOWS

Οι περισσότερες από τις εφαρμογές των Windows 3.1, που ήταν εγκαταστημένες στο σύστημα της δοκιμής, έτρεξαν χωρίς πρόβλημα και κάτω από το περιβάλλον των Windows Chicago. Μάλιστα, το Chicago επενέβη και στην εμφάνισή τους, αλλάζοντας την εμφάνιση των menus, του title bar, των buttons κ.λπ., προσαρμόζοντας έτσι το περιβάλλον τους στη νέα αισθητική.

Βέβαια, πολλές ήταν εκείνες οι εφαρμογές που δεν κατάφεραν να εκτελεστούν, όχι λόγω ασυμβατότητας με τα νέα Windows, αλλά εξαιτίας των libraries που οι ίδιες είχαν μεταφέρει στα directories \WINDOWS και \WINDOWS\SYSTEM και οι οποίες βέβαια δεν ήταν διαθέσιμες στα νέα directories που δημιούργησαν τα Chicago. Ενα παράδειγμα τέτοιας εφαρμογής αποτελεί το Resource Workshop, το οποίο έχει δημιουργηθεί σε γλώσσα προγραμματισμού της Borland και κατά συνέπεια χρειάζεται τη βιβλιοθήκη BWCC.DLL. Αν αντιγράψετε τη βιβλιοθήκη αυτή από το directory \WINDOWS\SYSTEM στο directory \CHICAGO\SYSTEM, η εφαρμογή θα εκτελεστεί χωρίς πρόβλημα. Ωστόσο, παρατηρήσαμε ορισμένα προβλήματα κατά την εγκατάσταση εφαρμογών από δισκέτες. Σε ορισμένες περιπτώσεις, δηλαδή, το σύστημα "κόλλαγε" (καθόλου σπάνιο φαινόμενο γι' αυτή την beta version) σε συγκεκριμένο σημείο της εγκατάστασης της εφαρμογής Windows. Επρεπε αναγκαστικά να εγκαταστήσουμε την εφαρμογή από τα Windows 3.1 και στη συνέχεια να την εκτελέσουμε μέσα από τα Chicago.

Εκεί που τα Chicago αντιμετωπίζουν προβλήματα στην εκτέλεση εφαρμογών Windows 3.1, είναι οι εφαρμογές που διαβάζουν αρχεία συστήματος, όπως το SuperBar.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Θα ήταν δύσκολο να καταλήξουμε σε μία απόφαση για ένα τόσο σημαντικό περιβάλλον, χωρίς πρώτα να το δούμε ολοκληρωμένο. Δεν μπορούμε να διακινδυνεύσουμε κάποια κριτική, ακριβώς επειδή σχεδόν τα μισά από τα χαρακτηριστικά των Windows Chicago ήταν "υπό κατασκευήν".

Μπορούμε ωστόσο να παρατηρήσουμε τη σαφή αλλαγή κατεύθυνσης της Microsoft, όσον αφορά στο περιβάλλον εργασίας, από την οργάνωση που είχε ακολουθήσει μέχρι σήμερα στα Windows, σε πιο "αντικειμενοστραφή" αντιμετώπιση, μια αντιμετώπιση που θυμίζει το περιβάλλον του Macintosh και του Atari.

Επιφυλασσόμαστε για μια πιο πλήρη αξιολόγηση του ολοκληρωμένου πακέτου, το οποίο ελπίζουμε να μην είναι τόσο αργό όσο αυτό που είχαμε στα χέρια μας... ■

PHILIPS CDI 220

ΓΙΑ ΜΙΑ ΘΕΣΗ ΣΤΟΝ ΗΛΙΟ...

Το Compact Disc-Interactive αποτελεί την πρόταση της Philips στον τομέα του family entertainment. Ο ανταγωνισμός είναι σκληρός. Η Philips, όμως, δείχνει να έχει διδαχθεί από τα λάθη του παρελθόντος.

του Ηλία Μανεσιώτη

Το CD-I αναπτύχθηκε από τους μηχανικούς της Philips στα τέλη της δεκαετίας του '80, αλλά η διάθεσή του στην αγορά ξεκίνησε περίπου στα μέσα του 1991. Εμφανίστηκε δηλαδή πριν από περίπου τρία χρόνια, με τη μορφή ενός CD-I player και διαφημίστηκε από την Philips ως "The Imagination Machine". Η υψηλή, για τα δεδομένα της εποχής, τιμή του CD-I και η έλλειψη software ικανού να ελκύσει τους καταναλωτές (φυσικά και αναφερόμαστε σε παιχνίδια) επέδρασαν αρνητικά όσον αφορά στις πωλήσεις.

Στα τέλη του 1992, η Philips μείωσε σημαντικά την τιμή πώλησης και συμπεριέλαβε στο πακέτο το Compton's Interactive Encyclopedia. Τα πράγματα άρχισαν να αλλάζουν με την έλευση του CDI220, το οποίο είναι ισχυρότερο από τις εκδόσεις που εμφανίστηκαν κατά καιρούς, αρχίζοντας από το 1991. Μέχρι την αλλαγή της ομάδας management, η Philips διακατεχόταν από το φόβο ότι η αναφορά και μόνο στα παιχνίδια θα ανάγκαζε το CD-I να ανταγωνιστεί, ως πλατφόρμα πλέον, με άλλες παιχνιδομηχανές. Ετσι το CD-I δεν διαφημίστηκε ως παιχνιδομηχανή, αν και τα ελάχιστα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν στις αρχές ήταν αυτά που κέρδισαν μεγάλο μέρος των χρηστών του CD-I - σε αντίθεση με άλλους, πιο σοβαρούς, τίτλους software.

Σήμερα, η Philips έχει αποβάλει τις φοβίες και τα complex της, και τα νέα παιχνίδια που κυκλοφορούν σε format CD-I, σε συνδυασμό με άλλες εξελίξεις που προωθεί η Philips, προδιαγράφουν ευοίωνο μέλλον. Ενα σημαντικό πρώτο βήμα είναι η αναζήτηση developers σε πλατφόρμα MS-DOS. Μέχρι πρόσφατα, ένα μεγάλο ποσοστό του λογισμικού του CD-I γινόταν σε Macintosh και Sun workstations. Κατά τα φαινόμενα, στο μέλλον, το περιβάλλον MS-DOS/Windows θα γίνει η κυρίαρχη πλατφόρμα ανάπτυξης εφαρμογών για CD-I και αυτό θα ενθαρρύνει τη μεταφορά πολλών τίτλων που κυκλοφορούν στα PCs. Η σημαντικότερη ίσως ενέργεια της Philips είναι η κατασκευή ενός cartridge, του Digital Audio/Video Module, το οποίο προσθέτει επιπλέον χαρακτηριστικά με μικρό κόστος. Οι χρήστες θα έχουν την ευκαιρία να παίξουν παιχνίδια με full motion video (Mad Dog McCree, Microcosm, Rebel Assault κ.ά.) και θα είναι σε θέση να χρησιμοποιήσουν το CD-I για να βλέπουν ταινίες από CD.



ΜΙΑ ΠΡΩΤΗ ΜΑΤΙΑ ΣΤΟ CDI220

Το CDI220 μοιάζει εξωτερικά με συσκευή video και συνδέεται στην τηλεόραση με παρόμοιο τρόπο. Η υποδοχή για το CD βρίσκεται στο αριστερό μέρος, επιμελώς καλυμμένη, και βγαίνει προς τα έξω πατώντας το κατάλληλο button είτε στο CDI220 είτε στο χειριστήριό του. Στην τηλεόραση συνδέεται μέσω scart, composite, S-Video ή RF, ανάλογα φυσικά με το τι υποστηρίζει η τηλεοπτική συσκευή που χρησιμοποιεί ο χρήστης.

Το CDI220 διαθέτει επίσης και υποδοχές για σύνδεση με ενισχυτή, μία RS232, η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί για σύνδεση mouse ή joystick ειδικά κατασκευασμένων

για CD-I. Τέλος, διαθέτει και μία υποδοχή για cartridge ως το Digital Audio/Video Module. Κεντρικός επεξεργαστής είναι ο 6502, σε συχνότητα λειτουργίας 8 MHz, αλλά χρησιμοποιούνται και ειδικά custom chips για γραφικά και animation. Εχει τη δυνατότητα απεικόνισης 256 χρωμάτων από μία παλέτα 16 εκατομμυρίων, ενώ ο ήχος είναι 16-bit και ποιότητας CD. Ολες οι λειτουργίες γίνονται με buttons που βρίσκονται στο CD-I ή μέσω του controller, ο οποίος δεν μας άφησε τις καλύτερες εντυπώσεις. Ναι μεν αρκεί για το χειρισμό του CDI220, αλλά στην περίπτωση των παιχνιδιών γίνεται εκνευριστικός.

Η Philips θα πρέπει είτε να κατασκευάσει έναν controller που θα χρησιμοποιείται χωρίς πρόβλημα σε παιχνίδια είτε να συμπεριλάβει και ένα joystick στο πακέτο. Εκτός από τον controller, το CDI220 άφησε άριστες εντυπώσεις. Το CD-ROM είναι γρήγορο και αξιόπιστο. Αναγνωρίζει, εκτός από CD-I Ready, δίσκους audio, CD Bridge, PHOTO CD και CD+G, ενώ όλο το σύστημα έχει σχεδιαστεί για plug and play. Το είδος των CDs αναγνωρίζεται αυτόματα και εμφανίζεται το κατάλληλο menu ελέγχου, στην περίπτωση κατά την οποία θα τοποθετήσουμε δίσκο PHOTO CD ή audio.

Ως PHOTO CD player δεν έχει τίποτε να ζηλέψει από το αντίστοιχο σύστημα της Kodak, μια και όταν ο χρήστης τοποθετήσει το δίσκο με τις εικόνες του, το CD-ROM αναγνωρίζει αυτόματα τον τύπο και εμφανίζει τις επιλογές που επιτρέπουν την αναζήτηση και την επεξεργασία των φωτογραφιών.

Το CD-I, αυτήν τη στιγμή, διαθέτει αρκετούς τίτλους (όχι βέβαια όσους οι ανταγωνιστές του) ενώ ανακοινώνονται συνεχώς νέοι. Σημαντικό μειονέκτημά του, ως game machine, είναι η αδυναμία να δεχτεί δεύτερο controller. Σύμφωνα όμως με τη Philips, είναι στα σκαριά μια έκδοση του CD-I, η οποία θα επιτρέπει σε δύο παίκτες να δοκιμάζουν τις ικανότητές τους. Οι εταιρίες που αναπτύσσουν λογισμικό για το CD-I είναι ενήμερες των εξελίξεων και ετοιμάζουν two-players' games. Οι τίτλοι που είχαμε στη διάθεσή μας δεν ήταν οι καλύτεροι δυνατοί, ωστόσο δείχνουν τις δυνατότητες του συστήματος. Ηχος ποιότητας CD, 256 χρώματα από παλέτα 16 εκατομμυρίων, ομαλό animation και video χωρίς τα γνωστά "πηδήματα" που παρατηρούνται στο PC, προ-



διαθέτουν για τους τίτλους που θα ακολουθήσουν. Αναφέρουμε ενδεικτικά μερικούς από τους πιο γνωστούς: Microcosm, Voyeur, Mad Dog McCree, Rebel Assault, A Great Day at the Races, Caesar's World of Boxing, 7th Guest, Space Ace.

DIGITAL AUDIO/VIDEO MODULE

Το μεγαλύτερο πλεονέκτημα του CD-I, έναντι των ανταγωνιστών του, είναι η άμεση διάθεση του cartridge που του επιτρέπει να "παίζει" ψηφιοποιημένες ταινίες από CD-ROM. Η ιστορία του ψηφιακού video αρχίζει πριν από μερικά χρόνια, όταν οι μεγάλες εταιρίες hardware CD συμφώνησαν σε ένα standard format, το οποίο θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για την αναπαραγωγή full-motion full screen video images σε όλα τα συστήματά τους. Το standard αυτό ονομάστηκε MPEG (Motion Pictures Experts Group) και επιτρέπει σε κάποιο CD να δεχτεί μέχρι και 72 λεπτά ήχου και video. Ολες οι μεγάλες εταιρίες CD αναπτύσσουν MPEG cartridges για το σύστημά τους, αλλά φαίνεται ότι η Philips τούς νίκησε στα σημεία. Το Digital Video δίνει καλύτερη ανάλυση και από Super VHS, ενώ ο ήχος έχει ποιότητα CD και αναπαράγεται σε dolby stereo. Το control panel επιτρέπει έναν αριθμό από διαφορετικά εφέ, όπως ψηφιακό pause, αργή κίνηση, πάγωμα της εικόνας, ενώ ο ήχος "παίζει" κανονικά κ.ά. Η πρώτη εταιρία παραγωγής ταινιών που θα επωφεληθεί από τη νέα τεχνολογία είναι η Paramount, η οποία θα κυκλοφορήσει αρκετές παλιές και νέες παραγωγές της σε ψηφιακό format. Η Philips, από την άλλη πλευρά, διαπραγματεύεται με τουλάχιστον δύο μεγάλες εταιρίες παραγωγής ταινιών τη διάθεση των back catalogues αλλά και νέων τίτλων σε CD. Το Digital Video είναι ίσως το μεγαλύτερο πλεονέκτημα του CD-I έναντι του ανταγωνισμού και η Philips δείχνει με τις κινήσεις της ότι το έχει καταλάβει.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το CD-I είναι χωρίς αμφιβολία ένα σύστημα, το οποίο μπορεί να επιβιώσει στη σημερινή αγορά με την προϋπόθεση ότι η Philips θα συνεχίζει να το υποστηρίζει και να το αναβαθμίζει. Βασικοί συντελεστές επιτυχίας είναι, καλώς ή κακώς, η ποσότητα και η ποιότητα των παιχνιδιών που θα κυκλοφορήσουν σε αυτό το format. Ενα σημαντικό πλεονέκτημα έναντι του ανταγωνισμού είναι η ύπαρξη και η συνεχής ανάπτυξη εκπαιδευτικών τίτλων και φυσικά η δυνατότητα αναπαραγωγής ψηφιακού video με τη βοήθεια του ειδικού cartridge.

Τέλος, να ευχαριστήσουμε το κατάστημα MSL (Αγ. Κωνσταντίνου 40, Αίθριον, Μαρούσι, τηλ.: 6893590), που μας διέθεσε το CDI220 και τους τίτλους software και μας έδωσαν την ευκαιρία να πάρουμε μια γεύση από τις δυνατότητες του συστήματος.

■

Ο ΘΑΥΜΑΣΤΟΣ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

Μια θολή ματιά στο μέλλον, όπως αυτό διαγράφεται από τα λεγόμενα και τις πράξεις ενός άκρως ιδιόρρυθμου ατόμου.

Με αφορμή ένα νομάδα του Internet!

Απόδοση Ηλίας Μανεσιώτης

"Η Μήτρα ξεκίνησε από τα πρωτόγονα ηλεκτρονικά παιχνίδια", είπε η φωνή, "από τα πρώτα προγράμματα σχεδιασμού και τους στρατιωτικούς πειραματισμούς με κρανιακά ηλεκτρόδια". Στην οθόνη της Sony, ένας δισδιάστατος ηλεκτρονικός πόλεμος έδωσε τη θέση του σε ένα δάσος από γραφικές παραστάσεις, που έδειχναν τις δυνατότητες αναπαράστασης στο χώρο των λογαριθμικών σπειροειδών. Ακολούθησαν εικόνες από εργαστηριακά ζώα συνδεδεμένα με ηλεκτρόδια σε πειραματικές συσκευές και κράνη που κατηύθυναν οπλικά συστήματα σε αεροπλάνα και τανκς.

"Το ηλεκτροσύμπαν. Μια συμβατική παραίσθηση, την οποία μοιράζονται κάθε μέρα δισεκατομμύρια χειριστές σε ολόκληρο τον κόσμο. Μια γραφική αναπαράσταση των πληροφοριών, που προέρχονται από όλους τους υπολογιστές της ανθρωπότητας. Αφάνταστη η πολυπλοκότητα. Φωτεινές γραμμές μέσα στο αδιάστατο του ανθρώπινου νου, συμπλέγματα και γαλαξίες πληροφοριών."

Ο William Gibson σκιαγραφεί εν έτει 1984 το τολμηρό πορτρέτο ενός μελλοντικού κόσμου, όχι πολύ διαφορετικού από το δικό μας, ο οποίος ζει και ανασαίνει συνδεδεμένος σε ένα πελώριο δίκτυο υπολογιστών, που αποκαλείται Μήτρα.

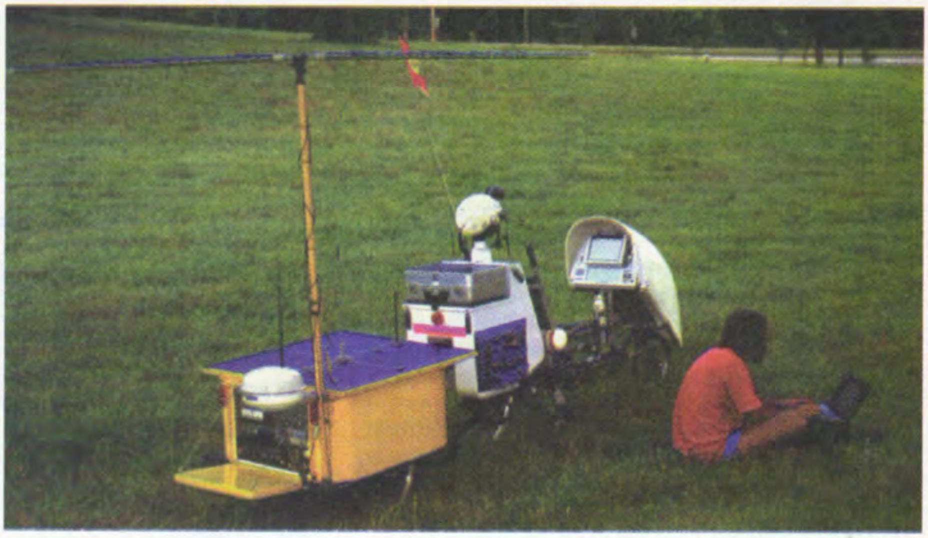
Εν έτει 1994, το έργο του διαχωρισμού επιστημονικής φαντασίας και πραγματικότητας γίνεται ακόμη πιο δύσκολο. Το προφητικό όραμα του Gibson έχει αρχίσει να υλοποιείται. Νέες ιδέες και τεχνολογίες έχουν προωθήσει τον πολιτισμό σε μια εντελώς διαφορετική πραγματικότητα, ενώ οι σκαπανείς προειδοποιούν για τις εντονότερες μελλοντικές αλλαγές. Οι ποικίλοι τρόποι, με τους οποίους αλλάζει ο πολιτισμός, μπορούν να θεωρηθούν όψεις μιας δεύτερης αναγέννησης. Εμπνευσμένη από τους υπολογιστές, τη θεωρία του χάους, τις νοοτροπικές ουσίες και τη δημιουργικότητα, αυτή η αναγέννηση έχει ερμηνευτεί από πολλούς ως άλμα εξέλιξης σε μια άλλη διάσταση. Είτε αυτό αληθεύει είτε όχι, εκείνοι που μπορούν να καταλάβουν τη φύση των αλλαγών ή ζουν αυτές τις αλλαγές, είναι καλύτερα προετοιμασμένοι για την καθημερινή ζωή στο γύρισμα του αιώνα. Φυσικά, αυτοί που παρέχουν την ευκολότερη πρόσβαση σε αυτή τη νέα διάσταση είναι οι υπολογιστές. Τώρα που αυτοί συνδέονται μεταξύ τους μέσω δικτύων σε όλο τον κόσμο, πολλοί άνθρωποι καταναλώνουν πραγματικό χρόνο στην επικράτεια της ψηφιακής πληροφορίας, ένα φαινομενικά απεριόριστο κόσμο που ανατρέπει όλους τους κανόνες της φυσικής πραγματικότητας.



Οι χρήστες επικοινωνούν σε μια νέα διάσταση, ανεξάρτητη από χώρο και χρόνο, στέλνουν και λαμβάνουν πληροφορίες μέσω τηλεφωνικών γραμμών, οργανώνουν τηλε-διασκέψεις, αγγίζουν ο ένας τον άλλο από τεράστιες αποστάσεις, με τη βοήθεια της virtual reality. Οι περιορισμοί των αποστάσεων, του χρόνου και του σώματος έχουν χάσει τη σημασία τους. Οι άνθρωποι κινούνται στον κυβερνοχώρο με τον ίδιο τρόπο που κάποιος κινείται σε ένα πρόγραμμα υπολογιστή ή σε ένα video game, χωρίς περιορισμούς από αυτό που συνηθίσαμε να ονομάζουμε πραγματικότητα, μια κατάσταση που δεν μπορεί πλέον να εξηγηθεί με τους απλούς, βασισμένους σε μια λανθασμένη ίσως αντίληψη του χρόνου, νόμους.

Ο Steve Roberts, ο οποίος αποτελεί την αφορμή αυτού του δισέλιδου, βιώνει, ίσως

περισσότερο από όλους, τις δραματικές αλλαγές που έχουν επιφέρει οι υπολογιστές στην ανθρώπινη κοινωνία. Η δική του Μήτρα είναι το Internet και ο BEHEMOTH αποτελεί το όχημα-μέσο που του επιτρέπει τη σύνδεση, κάτι ανάλογο με την εξωπραγματική συσκευή του Neuromancer. Ο Roberts δεν έχει σπίτι, φίλους και εργασία, όπως τουλάχιστον αντιλαμβανόμαστε εμείς οι υπόλοιποι αυτές τις έννοιες. "My home is the Net", δηλώνει ο ίδιος, σοκάροντας τους συνομιλητές του, και εξηγεί: "Ποια είναι τα στοιχεία που συνθέτουν ένα σπίτι και παρέχουν την ουσιώδη σταθερότητα και τα μέσα στήριξης; Είναι το κτίριο; Η σταθερή ταχυδρομική διεύθυνση; Η απόσταση από το χώρο εργασίας; Οι οικείοι άνθρωποι και τα κοντινά καταστήματα; Το μέρος όπου απλώνεις τα υπάρχοντά σου, ταξινομείς τα περιοδικά, βρίσκεις εύκολα τα πράγματα και αποταμιεύεις αναμνήσεις; Και αν τελικά το σπίτι είναι όλα τα παραπάνω, τι νόημα έχει η δήλωση ότι ζω στο Internet;" Αν δεν φοβόμουν μήπως κατηγορηθώ για βλασφημία, δεν θα δίσταζα να συγκρίνω το Roberts με τους γνωστούς κυνικούς. Ιδανικό του φαίνεται να είναι η "αρνητική" ελευθερία, η ελευθερία που αποκλείει: η ελευθερία από κάθε είδους πίεση, η ελευθερία από την εξουσία, τα καθήκοντα, την εξάρτηση από το εγώ, τις έμμονες ιδέες, τους φόβους, τις ανησυχίες, την ανία, το να πρέπει και το πώς πρέπει να ζεις. Υστερα από οκτώ χρόνια συμβατικής ζωής, ο Roberts ισχυρίζεται πως έχει βρει το δρόμο της ευτυχίας. Ο BEHEMOTH, προϊόν της σύγχρονης τεχνολογίας, του δίνει τη δυνατότητα να υιοθετήσει έναν τρόπο ζωής, ο οποίος ίσως ξενίζει εμάς τους υπόλοιπους, τους προσκολλημένους στις παραδοσιακές αντιλήψεις. Το όχημα, που στην ουσία είναι ένα ποδήλατο, κουβαλά μια έκδοση του OmniTRACS satellite terminal, μία αντένα, ένα Macintosh και το απαραίτητο software για τη σύνδεση με το Internet και τη διαχείριση των πόρων του. Ο Roberts βρίσκει στο δίκτυο όλα εκείνα τα στοιχεία/απόρροιες ενός μέρους διαμονής: φίλους, χώρο εργασίας, ψυχαγωγία, κοινωνικότητα. Ολα είναι γι' αυτόν πληροφορίες διαφορετικής υφής, χωρίς μάζα και κινούμενες με την ταχύτητα του φωτός. Εδώ και δέκα χρόνια είναι ο πρώτος technomad, ένας άνθρωπος χωρίς ανιχνεύσιμη φυσική καταγωγή, καλωδιωμένος συνεχώς με το ηλεκτρονικό του σπίτι: το Internet. Δεν αποφεύγει την κοινωνία και τους ανθρώπους: οι σχέσεις του, όπως ισχυρίζεται, είναι ουσιαστικές, επειδή δεν στηρίζονται στην εξωτερική εμφάνιση, την ηλικία, το φύλο, το βάρος, την εθνικότητα. Τίποτα από αυτά δεν παίζει ρόλο, όταν συνδέονται δύο εγκέφαλοι μέσω των πόρων του δικτύου. "Οι προκαταλήψεις, με τις οποίες μεγάλωσαν οι περισσότεροι άνθρωποι, είναι τώρα τόσο αδιάφορες όσο και τα απαρχαιωμένα σύνορα μεταξύ των κρατών." Η επαφή του με τα άτομα που γνωρίζει στο Internet δεν περιορίζεται στην ανταλλαγή e-mail, αφού μεγάλο μέρος του χρόνου, κατά τον οποίο βρίσκεται στους δρόμους, το αφιερώνει σε επισκέψεις στους φίλους του από το δίκτυο. Οσον αφορά τώρα στην εργασία, το Internet τού παρέχει πλουσιοπάροχα όλες τις αναγκαίες πληροφορίες για την πραγμάτωση των σχεδίων του. Ετσι, κατασκευάστηκε ο BEHEMOTH και με τον ίδιο τρόπο θα υλοποιηθεί το νέο μεγαλεπήβολο σχέδιό του, το Microship, ένα όχημα που θα εξασφαλίζει τη συνεχή σύνδεση με το Internet, όταν ο κάτοχός του κινείται κάτω από το νερό.



Οσο και αν αυτό φαίνεται παράξενο, υπάρχουν αρκετοί που συμμερίζονται τον τρόπο σκέψης του Roberts και τον βοηθούν με κάθε μέσο. Ισως οι Cowboys, οι θρυλικοί ήρωες του Gibson, δεν είναι τόσο απόμακροι όσο φανταζόμαστε.

Αν θέλετε να μάθετε περισσότερα γι' αυτόν τον καταπληκτικό άνθρωπο, στείλτε e-mail στη διεύθυνση wordy@uscd.edu. Η επαφή μαζί του ίσως αλλάξει την αντίληψη που έχετε για τον κόσμο...

■



ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΟΥ

ΒΡΕΙΤΕ ΤΗ ΛΕΞΗ... ΚΛΕΙΔΙ ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΔΥΟ PHOTO CD PLAYERS



Φίλοι μου, ήρθε ίσως η στιγμή να αποκτήσετε ένα προϊόν υψηλής τεχνολογίας: Το **Photo CD Player PCD 860** της **Kodak.** Αν τελικά είστε ένας από τους δύο τυχερούς νικητές του μεγάλου μας διαγωνισμού, στο εξής, θα έχετε τη δυνατότητα να



προβάλλετε τις φωτογραφίες σας στην οθόνη της τηλεόρασης ή να ακούτε τα μουσικά κομμάτια της αρεσκείας σας.

Τώρα, το **PC MASTER** σε συνεργασία με την **KODAK NEAR EAST** (Χειμάρας 8, 151 25 Μαρούσι, Τηλ.: 6898620) σας δίνουν την ευκαιρία να αποκτήσετε αυτά τα δύο Photo CD Players, τοποθετώντας τα κλειδιά στη σωστή τους θέση και βρίσκοντας έτσι τη λέξη-κλειδί. Μπορείτε ακόμη να ξεκινήσετε την προσπάθεια και αντίστροφα· η επιλογή είναι δική σας. Καλή τύχη σε όλους!

Ενα χρηματοκιβώτιο έχει 10 κλειδαριές και απαιτεί ισάριθμα κλειδιά για να ανοίξει. Κάθε κλειδί φέρει ένα γράμμα και, για να δυσκολεύονται περισσότερο οι επίδοξοι διαρρήκτες, ορισμένα από τα γράμματα είναι όμοια.



Το χρηματοκιβώτιο ανοίγει μόνον όταν το κάθε κλειδί μπει στη σωστή κλειδαριά, σχηματίζοντας έτσι τη μυστική λέξη-κλειδί. Ευτυχώς, έχετε το διάγραμμα του εσωτερικού των κλειδαριών, το οποίο δείχνει το σχήμα των κατάλληλων κλειδιών. Ετσι, αν μη τι άλλο, δεν χρειάζεται να δοκιμάσετε όλους τους πιθανούς συνδυασμούς των δέκα κλειδιών (που αριθμούν σχεδόν 3.6 εκατομμύρια). Φυσικά, οι περισσότεροι μπορείτε να βρείτε τη μυστική λέξη-κλειδί. Στείλτε μας το κουπόνι συμμετοχής στη διεύθυνση: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Διαγωνισμός PC MASTER - KODAK".

PC MASTER & ΤΗΣ KODAK





ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Ο διαγωνισμός θα έχει διάρκεια 2 μήνες (τεύχη Ιανουαρίου & Φεβρουαρίου 1994). Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τη σωστή απάντηση θα λάβουν μέρος σε κλήρωση, η οποία θα πραγματοποιηθεί στα γραφεία του PC MASTER στις 3.3.94. Η σωστή απάντηση έχει ήδη κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Από την κλήρωση θα αναδειχθούν δύο νικητές. Και οι δύο νικητές θα κερδίσουν από ένα Photo CD Player PCD 860 της Kodak, προσφορά της εταιρίας KODAK Near East (Χειμάρας 8, 151 25 Μαρούσι, Τηλ.: 6898620). Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι και 25.2.94 (σφραγίδα ταχυδρομείου), στους οποίους αναγράφονται καθαρά τα πλήρη στοιχεία του διαγωνιζομένου. Η σωστή απάντηση, τα ονόματα των δύο τυχερών καθώς και των δύο επιλαχόντων που θα αναδειχτούν από την κλήρωση θα δημοσιευθούν στο τεύχος Μαρτίου '94 του PC MASTER. Οι νικητές θα παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του PC MASTER (Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα) μέχρι τις 30.4.94. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του (για λόγους που δεν αφορούν το περιοδικό) μέχρι και τις 30.4.94, το δώρο θα παραλάβει ο επιλαχών. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των παραπάνω ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας. Στο διαγωνισμό δεν μπορούν να λάβουν μέρος τα στελέχη των εταιριών COMPUPRESS A.E. και KODAK NEAR EAST.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Η ΛΕΞΗ - ΚΛΕΙΔΙ ΕΙΝΑΙ: ....

ΟΝΟΜΑ: --

ΕΠΩΝΥΜΟ: --

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: -------------------- ΤΗΛΕΦΩΝΟ: --------------------

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: -------------------- ΠΟΛΗ: -------------------- Τ.Κ.: ----------

ΗΜ/ΝΙΑ: --

PC TOOLS 9 FOR DOS

Τα PC Tools είναι εδώ και πάρα πολλά χρόνια ένα από τα δύο καλύτερα πακέτα βοηθητικών utilities για DOS. Η ένατη έκδοσή τους είναι τόσο ολοκληρωμένη, που η Central Point αποφάσισε να τους δώσει το χαρακτηρισμό Pro (επαγγελματικά).

Τα εργαλεία του επαγγελματία

του Αργύρη Γιαγιά

Από τα πρώτα χρόνια εμφάνισης των PCs, ο χρήστης χρειαζόταν κάποια βοηθητικά utilities, κυρίως γιατί το τότε ανεπαρκέστατο DOS δεν μπορούσε να καλύψει τις ανάγκες του. Δύο ήταν τα ονόματα που κυριάρχησαν σε αυτόν το χώρο: τα Norton Utilities και τα PC Tools.

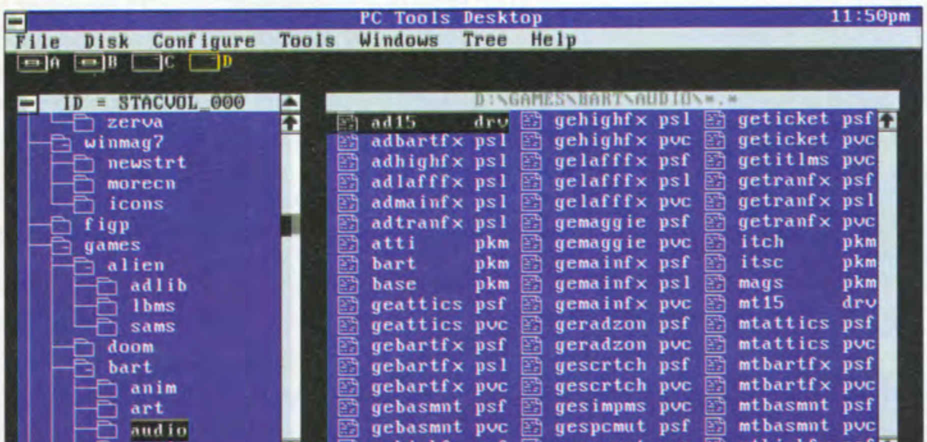
Η πορεία των δύο προγραμμάτων είναι παράλληλη, δεν περιέχουν όμως ακριβώς τα ίδια επιμέρους utilities. Μάλιστα, πολλοί χρήστες χρησιμοποιούσαν και τα δύο πακέτα, γιατί ήταν σίγουρο ότι αν υπήρχε κάτι που δεν μπορούσε να κάνει το ένα, θα το έκανε το άλλο. Με την πάροδο του χρόνου, τα δύο προγράμματα συνέχισαν να διατηρούν πρωταγωνιστικό λόγο στην αγορά, μια και οι εκάστοτε ανταγωνιστές του δεν μπορούσαν να φτάσουν την ποιότητα και την αξιοπιστία τους.

Πριν από μερικούς μήνες εμφανίστηκαν τα Norton Utilities 7.0, μια έκδοση που αποσκοπούσε στο να καλύψει τα κενά της προηγούμενης στο θέμα κυρίως της χρήσης συμπιεσμένων drives. Η Central Point δεν θα μπορούσε να παραμείνει αδρανής σε αυτή τη νέα τάξη πραγμάτων και έτσι έσπευσε να κυκλοφορήσει τα νέα PC Tools, τα οποία έχουν φτάσει πια στον αριθμό έκδοσης 9. Θέλοντας όμως η εταιρία να δείξει ότι τώρα τα "εργαλεία" που προσφέρει είναι καλύτερα από ποτέ, τα ονομάζει και PC Tools Pro τονίζοντας έτσι τον επαγγελματικό τους χαρακτήρα.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Το πακέτο που ήρθε στα χέρια μας περιλάμβανε 6 δισκέτες των 1.2 MB, ωστόσο διατίθεται και σε δισκέτες των 3.5 ιντσών. Για την πλήρη εγκατάσταση στο δίσκο απαιτούνται 8.1 MB, χώρος ο οποίος κρίνεται ικανοποιητικός για τα σημερινά δεδομένα. Φυσικά, εάν θέλετε, μπορείτε να κάνετε minimal, laptop ή custom installation, όπου θα χρειαστείτε πολύ λιγότερο χώρο. Με το πέρας της διαδικασίας, το πρόγραμμα σας προτρέπει να κάνετε διάφορες χρήσιμες εργασίες. Ετσι, σας καθοδηγεί για να φτιάξετε μια emergency disk, η οποία θα αποδειχτεί ιδιαίτερα χρήσιμη σε περίπτωση καταστροφής του συστήματος, να μετατρέψει τυχόν backup αρχεία σας από άλλα προγράμματα στο format του CP Backup, να μετονομάσει τις εντολές format και undelete του DOS και να βάλει στη θέση τους αυτές των PC Tools 9. Επίσης, σας καθοδηγεί να ορίσετε διάφορες λειτουργίες (DiskFix, Optimizer, Anti-Virus, Backup) για να εκτελεστούν αυτόματα, καθώς και διάφορες παραμέτρους για τα περισσότερα από τα utilities (πάνω από 20). Το τελευταίο δεν είναι απαραίτητο να το κάνετε σε αυτή τη φάση, αλλά κάθε φορά που θα τρέχετε καθεμία από τις εφαρμογές.

Το πρόγραμμα εγκατάστασης ανιχνεύει εάν έχετε ήδη εγκαταστημένη κάποια προηγούμενη έκδοση των PC Tools και, αν ναι, σας ρωτάει εάν θα πάει να γραφτεί πάνω από αυτή. Προτιμήστε αυτή τη λύση, καθώς και θα γλιτώσετε χώρο στο δίσκο αλλά κυρίως το desktop των PC Tools αλλά και τα υπόλοιπα utilities θα έχουν αυτομάτως τις ρυθμίσεις που είχατε δώσει στην προηγούμενη έκδοση. Σε περίπτωση που εγκαθιστάτε τα PC Tools 9 σε περιβάλλον, καλό είναι να έχετε συμβουλευτεί πρώτα το manual, καθώς υπάρχουν κάποιες ειδικές παράμετροι για κάθε τύπο δικτύου, που θα πρέπει να δηλωθούν. Μην αρχίσετε αμέσως την εγκατάσταση χωρίς να ρίξετε μια ματιά στο manual - χαρακτηριστικό γνώρισμα των περισσότερων Ελλήνων.

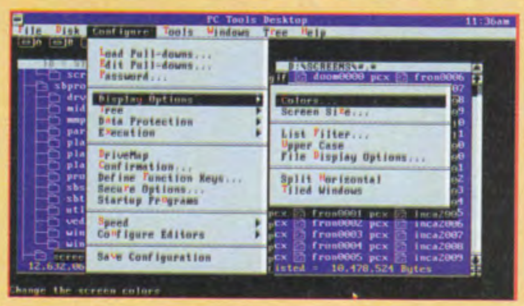


ΝΕΑ ΚΑΙ ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΜΕΝΑ UTILITIES

Ο βασικός λόγος της νέας έκδοσης των PC Tools είναι ίδιος με αυτόν των τελευταίων Norton Utilities: η υποστήριξη των νέων στάνταρ λειτουργίας των PCs, τα οποία εισήγαγε το MS-DOS 6.0. Το πιο κυρίαρχο από αυτά είναι και η επίσημη πλέον χρησιμοποίηση και από την ίδια τη Microsoft του προγράμματος συμπίεσης δεδομένων και δημιουργίας δίσκων με διπλάσια χωρητικότητα μέσω του Doublespace. Το εν λόγω πρόγραμμα όμως είχε αρκετά τρωτά σημεία, τα οποία οδηγούσαν το χρήστη ή στην αγορά άλλου αντίστοιχου προγράμματος (Stacker, SuperStor) ή στον εξοπλισμό του με utilities ασφαλείας και για συμπιεσμένα drives που θα του εξασφάλιζαν τα δεδομένα του. Μετά λοιπόν τα Norton Utilities 7.0, έρχεται και η Central Point να μπει στο παιχνίδι "συμπιεσμένα drives" με τα PC Tools 9. Ολα τα utilities που περιέχονται στο πακέτο υποστηρίζουν τα πιο γνωστά προγράμματα συμπίεσης δίσκων, κάνοντάς μας και πάλι να αισθανόμαστε σίγουροι. Φυσικά, δεν θα μπορούσε να μην αναβαθμίσει και σε άλλους τομείς τα διάφορα utilities ή να μην παρουσιάσει κάποια νέα. Ο βασικός άξονας πάνω στον οποίο κινήθηκε για τις αλλαγές της ήταν ο τομέας Ασφάλεια Δεδομένων και θα δούμε στη συνέχεια το γιατί.

Central Point Recuperator: Το CPR πρόγραμμα είναι η αιχμή του δόρατος των PC Tools 9, μια και πρόκειται για πρωτοεμφανιζόμενο πρόγραμμα όχι μόνο στα PC Tools, αλλά γενικότερα στο χώρο των DOS utilities. Πρόκειται για ένα πρόγραμμα, το οποίο μας εξασφαλίζει ότι θα μπορέσουμε να επαναφέρουμε τον υπολογιστή μας στην κατάσταση στην οποία ήταν πριν από κάποια πιθανή πτώση τάσης του ρεύματος ή γενική διακοπή. Η αρχή της λειτουργίας του είναι απλή. Σε συγκεκριμένα τακτά διαστήματα το πρόγραμμα, το οποίο είναι resident, σώζει τα περιεχόμενα όλων των μνημών σε συγκεκριμένο χώρο στο δίσκο. Ετσι, αν έχουμε έναν υπολογιστή με 4 MB RAM, χρειαζόμαστε 5.1 MB στο δίσκο. Το νούμερο αυτό αναλύεται σε 4 MB για τη μνήμη, 1 MB για τη μνήμη της Video RAM, 64 KB για δύο FAT areas και, τέλος, άλλα 30 KB για πληροφορίες του προγράμματος. Είναι ευνόητο ότι αυτό το file δεν θα πρέπει να βρίσκεται σε κάποιο συμπιεσμένο drive. Το CPR είναι κάτι

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΤΟΥ DESKTOP



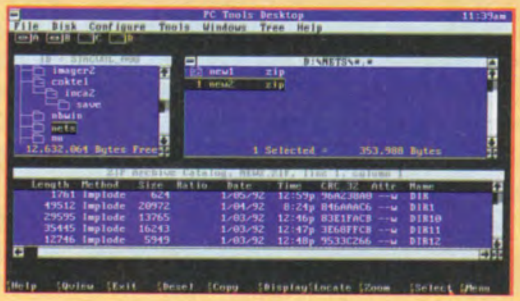
Στο DeskTop των PC Tools μπορούμε να ορίσουμε τον τρόπο λειτουργίας του...



...να εκτελέσουμε τα περισσότερα από τα utilities απευθείας μέσω μενού...



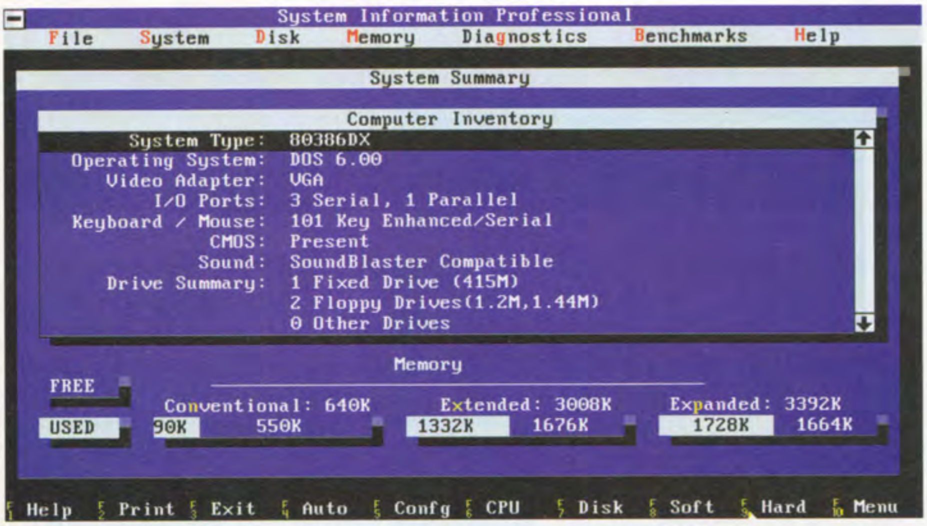
...αλλά και να διαμορφώσουμε τα παράθυρα που θα απεικονίζονται σχεδόν όπως και στα Windows.



Το αποτέλεσμα είναι πολύ καλό αφού μπορούμε να έχουμε ταυτόχρονα ένα view window...



...ή ένα μενού άμεσης εκτέλεσης και προγραμμάτων που ορίζουμε εμείς.



Το πιο πλήρες πρόγραμμα System Information της αγοράς.

νέο στα προγράμματα επαναφοράς συστημάτων, μια και έχει συνεχώς μία γενική εικόνα του συστήματος σε ένα file.

Τα PC Tools διαθέτουν πολλά ακόμα utilities που κάνουν παρόμοιες εργασίες (Emergency Disk, Mirror, DiskFix, Unformat, Undelete), ωστόσο κανένα δεν θα μπορέσει να επαναφέρει το σύστημά μας στο ίδιο καλό επίπεδο όπως το CPR. Βέβαια, η Central Point με το CPR δεν θέλει να καταργήσει τα άλλα utilities.

Αντιθέτως, προτείνει το CPR να λειτουργεί σε συνδυασμό με τα υπόλοιπα προγράμματα, ώστε να είστε 100% σίγουροι ότι δεν θα έχετε καμία απώλεια, έστω και του μικρότερου όγκου δεδομένων. Ενα πραγματικά πολύ χρήσιμο πρόγραμμα για τη χώρα μας, όπου οι διακοπές ρεύματος και οι απότομες αλλαγές στην τάση του ρεύματος αποτελούν συνήθη φαινόμενα.

Central Point Anti-Virus: Στα PC Tools 9 υπάρχει η επίσης νέα έκδοση του CP Anti-Virus 2.1. Το πρόγραμμα μπορεί να ανιχνεύσει περισσότερους από 2.000 ιούς, ενώ - όπως όλα τα αντίστοιχα προγράμματα - μπορείτε να ενημερώνετε συνεχώς το πρόγραμμα με τους νέους, μέσω ειδικών δισκετών που κυκλοφορεί κατά καιρούς η εταιρία.

Οι τρόποι ανίχνευσης των ιών δεν περιορίζονται μόνο στους γνωστούς, αλλά μέσω μιας τεχνικής ανιχνεύει "ύποπτες" κινήσεις στο δίσκο, οι οποίες μπορεί να προέρχονται από τη χρήση ιών. Το πρόγραμμα συνοδεύεται και από πολλά άλλα utilities, τα οποία φροντίζουν ώστε να μην προσβληθεί το σύστημά σας από ιό.

Το BootSafe ελέγχει τον boot sector του σκληρού με το image που έχει δημιουργηθεί κάποια προηγούμενη στιγμή κάθε φορά που ξεκινάτε τον Η/Υ. Το VWatch ελέγχει καθένα file κατά τη διάρκεια εκτέλεσής του. Αν βρει ιό, σταματάει η εκτέλεση και εμφανίζει ένα μήνυμα με την ταυτότητα του ιού, δίνοντας τη δυνατότητα στο χρήστη να τον καθαρίσει μέσω του Anti-Virus. Το VSafe λειτουργεί με δύο τρόπους. Ελέγχει όλα τα files κάθε φορά που τα εκτελούμε, αντιγράφουμε, αλλά και ελέγχει για τις απότομες αλλαγές σε αυτά, κάτι που ίσως να οφείλεται σε κάποιον ιό.

Τα παραπάνω δείχνουν ότι το Anti-Virus των PC Tools είναι από τα ισχυρότερα της αγοράς, γι' αυτό άλλωστε διατίθεται και μεμονωμένα.

Central Point Backup: Το γνωστό, πολύ διαδεδομένο και αξιόπιστο πρόγραμμα δημιουργίας αντιγράφων ασφαλείας υπάρχει και σε αυτή την έκδοση των PC Tools. Είχαμε διαπιστώσει από τις προηγούμενες εκδόσεις ότι διαθέτει μεγάλη γκάμα από υποστηριζόμενα μοντέλα από tape streamers, ενώ η διαδικασία του backup μπορεί να επιτύχει μεγάλα ποσοστά συμπίεσης και ταχύτητα που φθάνει μέχρι τα 24 MB/sec. Σε αυτή την έκδοση υπάρχει μία έξτρα δυνατότητα για include/exclude αρχείων. Αυτή η option είναι τώρα η μόνη μέθοδος που χρησιμοποιείται για να επιλέγετε files για μελλοντικά backups.

DiskFix: Ενα ακόμα πολύ γνωστό και χρήσιμο πρόγραμμα (αντίστοιχο με το επίσης γνωστό Norton Disk Doctor), το οποίο στην έκδοση 9 έχει εμπλουτιστεί με όλα εκείνα τα στοιχεία που θα του επιτρέψουν να έχει πρόσβαση σε συμπιεσμένα drives. Μπορεί να αναλύσει και να επιδιορθώσει doublespace drives, ενώ διαθέτει και αποσυμπιεστικό test, με το οποίο μπορεί και ελέγχει για bad clusters στο συμπιεσμένο drive.

FastCopy: Σίγουρα κανείς πια δεν κάνει αντίγραφα στις δισκέτες του χρησιμοποιώντας το diskcopy του DOS. Υπάρχουν πάρα πολλά shareware προγράμματα που κάνουν την ίδια δουλειά και, κυρίως, χωρίς να χρειάζεται να αλλάζουμε συνεχώς δισκέτες. Την ίδια δουλειά κάνει και το FastCopy των PC Tools, αλλά τώρα νιώθετε τη σιγουριά ενός επώνυμου να αναλαμβάνει τις αντιγραφές σας. Ακόμα, μπορείτε να σώσετε τα περιεχόμενα μιας δισκέτας σε ένα image file στο δίσκο, εάν δεν έχετε πρόχειρη μία άδεια δισκέτα, και κάποια στιγμή αργότερα να κάνετε το αντίστροφο.

Optimizer: Το γνωστό πρόγραμμα defragmantation του δίσκου υποστηρίζει τώρα και stacker ή doublespace drives. Το πρόγραμμα είναι από τα καλύτερα της αγοράς (υποστηρίζει drives μέχρι 2 GB με μέχρι 50.000 files), ωστόσο είναι προτιμότερο, ιδίως στην περίπτωση του Stacker, να χρησιμοποιείτε το πρόγραμμα που υπάρχει μαζί με το συμπιεστικό, το οποίο, αν και πολύ πιο αργό, είναι πιο εγγυημένο, μια και έχει φτιαχτεί από τον ίδιο τον κατασκευαστή του συμπιεστικού. Για το Doublespace όμως προτιμήστε το optimizer, μια και στο παρελθόν το αντίστοιχο πρόγραμμα του DOS προξένησε πολλές βλάβες παρά βελτίωσε κάτι.

System Information Professional: Η νέα έκδοση του System Information δικαιωματικά κατέχει τον τίτλο Pro, μια και τώρα είναι καλύτερο από ποτέ. Διαθέτει πάνω από 70 tests, τα οποία περιλαμβάνουν: Γενικό έλεγχο hardware με εκτενείς αναφορές για κάθε τμήμα του υπολογιστή σας. Ελεγχο όλων των περιοχών της μνήμης και πώς χρησιμοποιούνται. Απεικόνιση των Autoexec.bat και Config.sys files. Σύγκριση των μετρήσεων του δίσκου της CPU και της απόδοσης του δικτύου με άλλα παρόμοια συστήματα. Τέλος, για πρώτη φορά σε τέτοιο πρόγραμμα υπάρχει η δυνατότητα για editing των

ρυθμίσεων του CMOS. Είναι το καλύτερο επώνυμο System Information πρόγραμμα.

Task Switcher: Πρόγραμμα με το οποίο μπορείτε να έχετε multitasking κατά έναν τρόπο στο DOS. Υποστηρίζει μικρά σχετικά προγράμματα που δεν έχουν ιδιαίτερες απαιτήσεις σε μνήμη.

Undelete: Το γνωστό πρόγραμμα επαναφοράς σβησμένων αρχείων έχει τώρα νέο configuration πρόγραμμα, το οποίο μας επιτρέπει να ορίζουμε πώς θα κρατούνται οι πληροφορίες για τα σβησμένα αρχεία.

ΑΛΛΑ UTILITIES ΚΑΙ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

Ολα τα προαναφερόμενα utilities είναι αυτά που έχουν κυρίως υποστεί κάποιες μετατροπές ή είναι εντελώς νέα. Ας δούμε όμως εν συντομία και τα υπόλοιπα utilities που αποτελούν το πακέτο, μια και μπορεί ορισμένοι χρήστες να έρχονται για πρώτη φορά σε επαφή με τα PC Tools, αν και πιστεύω ότι αυτό είναι σπάνιο.

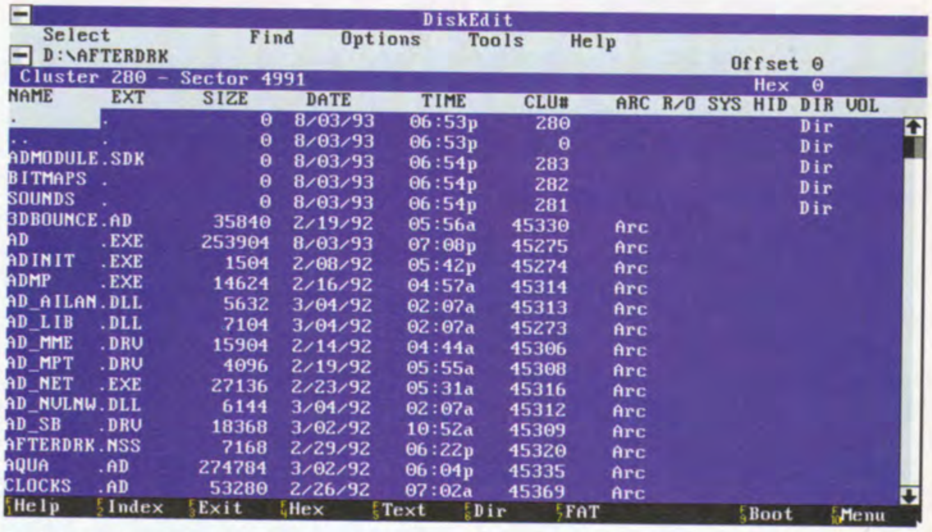
PC Tools Desktop: Πρόκειται για shell του DOS με πάρα πολλές λειτουργίες. Μπορούμε να εκτελέσουμε οποιοδήποτε πρόγραμμα μέσα από αυτό, να επιλέξουμε κάποια από τα utilities των PC Tools μέσω των ειδικών μενού, να το ρυθμίσουμε γενικότερα ώστε να έχει την όψη και τις λειτουργίες που θέλουμε, ενώ τέλος μπορούμε να εκτελέσουμε πολλές εργασίες (αντιγραφή, μετακίνηση αρχείων) με το ποντίκι κατά τα πρότυπα των drag 'n' drop λειτουργιών.

FileFind: Από τα παλιότερα utilities των PC Tools, μέσω του οποίου μπορούμε να βρούμε συγκεκριμένα αρχεία με συγκεκριμένα περιεχόμενα μέσα σε όλους τους δίσκους. Το σημαντικό είναι ότι υποστηρίζει τα δίκτυα, οπότε το search μπορεί να γίνει και μέσα στους δίσκους του δικτύου.

Directory Maintenance: Utility εύκολης διαχείρισης των directories. Επίσης χρήσιμο σε περιβάλλον δικτύου.

View: Οπως λέει και το όνομά του, μας επιτρέπει να βλέπουμε το περιεχόμενο αρχείων. Αυτά μπορεί να είναι εικόνες, συμπιεσμένα αρχεία, αρχεία από databases, από spreadsheets, από επεξεργαστές κειμένου και άλλα. Υποστηρίζει και την τελευταία έκδοση του Wordperfect 6.0.

Mirror: Ο καθρέφτης του συστήματός μας. Εφόσον λειτουργεί συνεχώς, μπορεί να μας εξασφαλίσει επιτυχή επαναφορά δεδομένων μέσω undelete ή unformat και επίσης την πιο σωστή λειτουργία και των άλλων προγραμμάτων διάσωσης.



Το diskedit είναι απαραίτητο για κάθε gamer που θέλει να επέμβει στα save files των παιχνιδιών.

Wipe: Οπως γνωρίζουμε όλοι, όταν σβήνουμε ένα file από το δίσκο, εύκολα μπορεί να επανακτηθεί με undelete. Εάν όμως για κάποιο λόγο θέλουμε κάποιο file να μην μπορεί να επανέλθει, χρησιμοποιούμε τη Wipe, η οποία θα σβήσει οριστικά το file.

Filecheck: Ελεγχος συγκεκριμένων αρχείων. Η εντολή δεν αντικαθιστά την CHKDSK του DOS αλλά τη συμπληρώνει, καθώς αναλύει βαθύτερα το κάθε file.

RAMboost: Ενα χρήσιμο πρόγραμμα που μας βοηθάει να έχουμε την καλύτερη δυνατή διαχείριση μνήμης. Κάνει δουλειά ανάλογη με αυτή του Qemm, αλλά σίγουρα δεν έχει τις δυνατότητες αυτού.

TSR manager: Το μόνο πρόγραμμα για το οποίο υπάρχει ειδική έκδοση για το περιβάλλον Windows. Βοηθάει να αλλάξουμε τις παραμέτρους ορισμένων resident προγραμμάτων, καθώς αυτά βρίσκονται σε λειτουργία.

Εκτός από τα παραπάνω, υπάρχουν αρκετά ακόμα utilities δευτερεύουσας σημασίας, τα οποία όμως σε συγκεκριμένες περιπτώσεις μπορούν να αποδειχτούν πολύ χρήσιμα.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Οπως και στις προηγούμενες εκδόσεις των PC Tools (μετά την έκδοση 7), υπάρχει η δυνατότητα να δημιουργηθεί group icon στα Windows το οποίο περιέχει αρκετά από τα utilities των PC Tools. Εκτός όμως από τον TSR manager, όλα τα άλλα εκτελούν την έκδοση DOS.

Σε ορισμένες δε περιπτώσεις που πρέπει να γίνουν βαριές εργασίες στο δίσκο, πρέπει να κλείσουμε τα Windows και να εκτελέσουμε το πρόγραμμα από το DOS. Τα PC Tools συνοδεύονται από ένα manual 880 σελίδων, στις οποίες αναλύονται πολύ διεξοδικά όλα τα utilities, ενώ υπάρχει και ένα κουπόνι προσφοράς για δωρεάν συνδρομή στην CompuServe.

Τα PC Tools Pro ή 9 είναι η φυσική συνέχεια της προηγούμενης έκδοσης, καθώς έχουν λίγες σχετικά αλλαγές επικεντρωμένες κυρίως στο θέμα της ασφάλειας δεδομένων και στην αρμονική συνεργασία όλων των προγραμμάτων με τα συμπιεσμένα drives. Είναι απαραίτητο συμπλήρωμα για κάθε χρήστη, που χρησιμοποιεί MS DOS 6.0 και ταυτόχρονα θέλει να νιώθει σιγουριά για την ακεραιότητα της εργασίας που κάνει μέσω του υπολογιστή. ■

PC TOOLS 9

Εταιρία: Central Point

Απαιτήσεις: 286 και άνω, DOS 3.3, 640 KB RAM, 8.1 HD.

Αντιπρόσωπος: M-DATA, Λ. Συγγρού 314.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΤΗ VISUAL BASIC

Είναι γενικά παραδεκτό ότι η βιομηχανία λογισμικού στα Windows συνεχώς γιγαντώνεται εις βάρος της αντίστοιχης του DOS (φυσικά εκτός Ελλάδας).

του Δημοσθένη Ποσειδώνα

Ο λόγος είναι απλός. Για τον τελικό χρήστη, τα Windows σημαίνουν ένα γραφικό περιβάλλον εργασίας με δυνατότητες πολυεπεξεργασίας και οι εφαρμογές που είναι ειδικά κατασκευασμένες να τρέχουν στο περιβάλλον αυτό έχουν συνήθως παρόμοια δομή και λειτουργικότητα. Τι γίνεται όμως με τον προγραμματιστή; Ανεπιφύλακτα θα λέγαμε ότι το κέρδος, όταν εκμεταλλεύεται κάποιος τις δυνατότητες που απλόχερα θα του παρέχουν τα Windows είναι τεράστιο. Θα πάψει να ασχολείται με κοινότοπα πράγματα, όπως η δημιουργία ρουτινών για τη διαχείριση menus, φορμών διαλόγων, τρισδιάστατων πλήκτρων, ή τέλος να τον απασχολεί το είδος του εκτυπωτή.

Αφού ο προγραμματιστής πειστεί ότι πρέπει να αφήσει πίσω του το γερασμένο DOS (πράγμα που ούτως ή άλλως κάποια στιγμή θα κάνει), η επιλογή της γλώσσας προγραμματισμού θα είναι η επόμενη κίνηση. Εδώ θα σημειώσω ανεπιφύλακτα ότι η γλώσσα C είναι γεννημένη για τέτοια περιβάλλοντα και κυρίως η αντικειμενοστραφής C++. Αλλά δε θα τη συνιστούσα για ένα μη δεινό προγραμματιστή, όταν υπάρχουν ειδικά γι' αυτό γλώσσες 'πασπαρτού' όπως η Visual Basic (το αγαπημένο παιδί του Bill Gates), πέρα από τα όποια μειονεκτήματα που τυχόν υπάρχουν, όπως η σχετικά αργή εκτέλεση των εφαρμογών ή τα καπρίτσια της ίδιας της γλώσσας αλλά και της κατασκευάστριας εταιρίας (ποτέ μου δεν κατάλαβα γιατί έπρεπε να έρθει η έκδοση 7.1 της επαγγελματικής έκδοσης της BASIC στο DOS, για να προστεθεί η απλή αλλά σημαντικότατη εντολή Redim Preserve).

Ωστόσο και η Visual Basic έχει πολλά μυστικά. Η ανακάλυψη αυτών των μυστικών είναι ο σκοπός των άρθρων της σειράς - αρκεί βέβαια ο αναγνώστης να έχει κάποια γνώση της γλώσσας.

Στο άρθρο που ακολουθεί κυριαρχεί ένα επαγγελματικό, αλλά απλό συνάμα, πρόγραμμα Setup των εφαρμογών σας, αλλά και πολλά μικρότερα αυτόνομα προγράμματα.

ΦΤΙΑΞΤΕ ΕΝΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ

Ο κώδικας που ακολουθεί (όλο το πρόγραμμα βρίσκεται στη δισκέτα, που απο τελείται από τα αρχεία Setup.mak και Setup.frm) δίνει τις βασικές αρχές για να κατασκευάσετε ένα πρόγραμμα εγκατάστασης από δισκέτα στο σκληρό δίσκο. Πέρα από αυτό θα μάθετε να δημιουργείτε groups και items στον Program Manager, να αλλάζετε το autoexec.bat του συστήματος, να αντιγράφετε αρχεία (χωρίς την εντολή Shell) κ.ά.

LISTING 1

```
DefInt A–Z
Declare Function GetActiveWindow Lib
  "User" () As Integer
Declare Function FindWindow Lib "User"
  (ByVal X As Any, ByVal Y As String) As
  Integer
Declare Function GetWindowsDirectory Lib
  "Kernel" (ByVal lpBuffer As String, ByVal
  nSize As Integer) As Integer
Const APP_NAME = "Visual Dominus"
Dim direct$(1 To 4)

Sub ActivateProgMan ()
CRLF$ = Chr$(13) + Chr$(10)
a$ = "Program Manager"
On Local Error Resume Next
Do
AppActivate (a$)
If GetActiveWindow() =
  FindWindow(ByVal 0&, (a$)) Then Exit Do
Else
Do
B$ = "Cannot Find Program Manager." +
  CRLF$ + CRLF$ + CRLF$ B$ = B$ + "Make
  sure your shell's window name matches as
  below." + CRLF$ + CRLF$
B$ = B$ + "Hint >> Press Ctrl+Esc" + CRLF$
B$ = B$ + "to see full name." + CRLF$
C$ = a$
a$ = InputBox$(B$, APP_NAME, C$)
If a$ <> "" Then Exit Do
Loop
End If
Loop
End Sub

Sub CHECKDISK (T1$, i)
On Local Error Resume Next
Do
If Dir$(CRUNCH$(T1$ + "\VD–DISK", "\") +
  Trim$(Str$(i))) <> "" Then Exit
Sub MsgBox "Please insert disk #" +
  Trim$(Str$(i)), 0, "Visual Dominus"
Loop
End Sub
Sub Command1_Click ()
On Local Error Resume Next
lpBuffer$ = Space$(257): i =
  GetWindowsDirectory(lpBuffer$, 256)
  lpBuffer$ = Trim$(lpBuffer$): lpBuffer$ =
  Left$(lpBuffer$, Len(lpBuffer$) – 1) T1$ =
  Text1.Text: T2$ = TExt2.Text
Text1.Enabled = 0: TExt2.Enabled = 0:
  Command1.Enabled = 0 Text1.Refresh :
  TExt2.Refresh :
Label2.Caption = "Copying file:":
  Label2.Refresh Label3.Caption = "To:":
  Label3.Refresh : Setup.Refresh C$ =
  Trim$(T2$): MkDir C$
For i = 1 To UBound(direct$)
MkDir CRUNCH$(C$ + direct$(i), "\")
Next
CHECKDISK T1$, 1
From_$ = CRUNCH$(Trim$(T1$) +
  "\VD\BINB", "\")
To_$ = CRUNCH$(C$ + "\BIN", "\")
CopyAll From_$, To_$, –1
Label2.Caption = "Copying file:":
  Label2.Refresh From_$ =
  CRUNCH$(Trim$(T1$) + "\VD\BIN", "\")
To_$ = CRUNCH$(C$ + "\BIN", "\"):
CopyAll From_$, To_$, –1
Call exist(lpBuffer$ + "\VD.GRP", ll)
If ll = 0 Then
ActivateProgMan
SendKeys "%{ }R", –1
SendKeys "%FNG{Enter}
Visual Dominus {Tab}VD.GRP{Enter}", –1
```

```
Putingroup "Generator", "VDDBMS.EXE", T2$
Putingroup "Runtime", "VDDBRUN.EXE", T2$
Putingroup "Read me", "Notepad.EXE " + C$
  + "\BIN\Readme.txt", ""
  ActivateProgMan
SendKeys "%{ }N", -1
Setup.SetFocus
End If

CHECKDISK T1$, 2
Label2.Caption = "Copying file:":
  Label2.Refresh
From_$ = CRUNCH$(Trim$(T1$) + "\VD\LIB",
  "\")
To_$ = CRUNCH$(C$ + "\LIB", "\"):
CopyAll From_$, To_$, -1

CHECKDISK T1$, 1
To_$ = CRUNCH$(C$ + "\BIN", "\"):
CopyFile CRUNCH$(Trim$(T1$) + "\", "\"),
  To_$, "VBRUN200.DLL", -1
CopyFile CRUNCH$(RTrim$(T1$) + "\", "\"),
  CRUNCH$(lpBuffer$, "\"), "VDOMINUS.INI",
  -1
To_$ = CRUNCH$(C$ + "\LIB", "\"):
CopyFile CRUNCH$(Trim$(T1$) + "\", "\"),
  To_$, "VDZIP.DLL", -1

On Local Error GoTo 0
a$ = LCase$(CRUNCH$(Trim$(T2$) + "\BIN",
  "\")):
Q = 0: a$ = UCase$(a$)
b$ = LCase$(CRUNCH$(Trim$(T2$) + "\LIB",
  "\")):
b$ = UCase$(b$) a$ = a$ + ";" + b$
If MsgBox("Make changes to 'autoexec.bat'
  ?", 36, "Visual Dominus ") = 6 Then Do
b$ = InputBox$("Locate 'autoexec.bat' to
  drive", APP_NAME, "c:")
If Dir$(b$ + "\Autoexec.bat") <> "" Then Exit
  Do
Loop
F = FreeFile: i = 0
Open b$ + "\autoexec.bat" For Input As #F
While Not EOF(F)
Line Input #F, D$
i = i + 1
Wend
ReDim X$(i)
Seek #F, 1
i = 0
While Not EOF(F)
i = i + 1
Line Input #F, X$(i)
Wend
Close
F = 0
For J = 1 To i
If InStr(UCase$(X$(J)), "PATH") Then
Q = -1: X$(J) = X$(J) + ";" + a$
End If
Next
F = FreeFile
Open b$ + "\autoexec.bat" For Output As
  #F
For J = 1 To i
Print #F, X$(J)
Next
If Q = 0 Then Print #F, "PATH="; a$
Close #F
Else
a$ = "Include to PATH environment variable
  the following statement, otherwise Visual
  Dominus never works propertly." +
  Chr$(13) + Chr$(10) + Chr$(13) + Chr$(10) +
  """" + a$ + """" MsgBox a$, 64, "Visual
  Dominus"
End If
MsgBox "Visual Dominus Setup Finished", 64,
  "Visual Dominus "
End
End Sub

Sub Command2_Click ()
X = MsgBox("Are you sure ?", 49, "Visual
  Dominus")
If X = 1 Then End
End Sub

Sub CopyAll (F$, T$, L)
File1.Path = F$
File1.Pattern = "*.*"
File1.Refresh
For i = 1 To File1.ListCount
File1.ListIndex = i - 1
a$ = File1.FileName
FileCopy CRUNCH$(F$ + "\" + a$, "\"),
  CRUNCH$(T$ + "\" + a$, "\"), Ecode
Next
End Sub

Sub CopyFile (From_$, To_$, FILE$, i)
FileCopy CRUNCH$(From_$ + "\" + FILE$,
  "\"), CRUNCH$(To_$ + "\" + FILE$, "\"),
  Ecode
End Sub

Function CRUNCH$ (a$, b$)
If Len(b$) <> 1 Then Exit Function
C$ = a$
Do
i = InStr(C$, b$ + b$)
If i = 0 Then Exit Do
C$ = Left$(C$, i) + Mid$(C$, i + 2)
Loop
CRUNCH$ = C$
End Function

Sub exist (FILE$, k As Integer)
On Local Error GoTo telos
k = 0: frf = FreeFile: fil$ = Trim$(FILE$)
Open fil$ For Input As frf
Close #frf:  k = -1: Exit Sub
telos:
k = 0: Exit Sub
End Sub

Sub FileCopy (a$, b$, Ecode)
Text1.Text = a$
TExt2.Text = b$
Text1.Refresh
TExt2.Refresh
On Local Error GoTo Erh1
Ecode = 0
found = Dir$(a$) <> ""
If Not found Then
Ecode = -1: Exit Sub
End If
F = FreeFile
Open a$ For Binary As #F
G = FreeFile
Open b$ For Binary As #G
L& = LOF(F)
Times = L& \ 10000
Spare = L& Mod 10000
C$ = Space$(10000)
For i = 1 To Times
Get #F, , C$
Put #G, , C$
Next
C$ = Space$(Spare)
Get #F, , C$
Put #G, , C$
Close #G, #F
V = DoEvents()
Exit Sub
Erh1:
Ecode = -1
Resume Next
End Sub

Sub Form_Load ()
Setup.AutoRedraw = -1
FillColor = Picture1.BackColor
FillStyle = 0
Circle (Picture1.Left + Picture1.Width \ 2,
  Picture1.Top + Picture1.Height \ 2), 360,
  Picture1.BackColor
Setup.AutoRedraw = 0
Setup.Refresh
direct$(1) = "\BIN"
direct$(2) = "\LIB"
direct$(3) = "\SAMPLES"
direct$(4) = "\SAMPLES\FIN"
On Local Error Resume Next
For i = 65 To 70
a$ = Chr$(i) + ":\SETUP.EXE"
found = (Dir$(a$) <> "")
If found Then
Text1.Text = LCase$(Chr$(i) + ":")
```

```
TExt2.SetFocus
On Error GoTo 0
Exit Sub
End If
Next i
MsgBox "Cannot Find Visual Dominus files.",
   16, "Fatal Error"
End
End Sub
Sub Putingroup (D$, C$, T2$)
If T2$ <> "" Then
F$ = CRUNCH$(Trim$(T2$) + "\BIN\" + C$,
   "\")
SendKeys "%FNI{ENTER}" + D$ + "{TAB}" + F$
   + "{ENTER}", -1
Else
SendKeys "%FNI{ENTER}" + D$ + "{TAB}" + C$
   + "{ENTER}", -1
End If
End Sub
Sub Text1_GotFocus ()
Text1.SelStart = 0
Text1.SelLength = Len(Text1.Text)
End Sub
Sub Text2_GotFocus ()
TExt2.SelStart = 0
TExt2.SelLength = Len(TExt2.Text)
End Sub
```

Οπως παρατηρείτε, υπάρχουν πολλές ρουτίνες που αντιστοιχούν στα γεγονότα της φόρμας και των controls που αυτή έχει.

Θα ξεκινήσουμε με το γεγονός Form_Load, που εκτελείται όταν φορτώνεται η φόρμα. Παρατηρούμε ότι στον πίνακα direct$ ορίζουμε τους υποκαταλόγους που θα δημιουργηθούν στο σκληρό. Ο αρχικός κατάλογος συμπληρώνεται από το χρήστη (π.χ. C:\VDDBMS). Στη συνέχεια γίνεται έλεγχος σε όλα τα drives του συστήματος για την ύπαρξη του αρχείου εγκατάστασης SETUP.EXE και την ενημέρωση του αντίστοιχου edit control της φόρμας. Οταν τελικά φορτώνεται η φόρμα, ο χρήστης πρέπει να συμπληρώσει τον κατάλογο που θα δημιουργήσει στο σκληρό. Η συνάρτηση CHECKDISK ελέγχει αν έχουμε βάλει τη σωστή δισκέτα στο drive, σύμφωνα με τη δεύτερη παράμετρο. Στο παράδειγμά μας υποτίθεται ότι έχουμε δύο δισκέτες.

ΒΛΕΠΟΝΤΑΣ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ ΤΗΣ ΣΥΝΑΡΤΗΣΗΣ CHECKDISK

```
Sub CHECKDISK (T1$, i)
On Local Error Resume Next
Do
If Dir$(CRUNCH$(T1$ + "\VD-DISK", "\") +
   Trim$(Str$(i))) <> "" Then Exit Sub MsgBox
   "Please insert disk #" + Trim$(Str$(i)), 0,
   "Visual Dominus"
Loop
End Sub
```

παρατηρούμε ότι στη δισκέτα με δείκτη i πρέπει να υπάρχει ένα αρχείο VD-DISKi, το περιεχόμενο του οποίου μας είναι αδιάφορο. Η κεντρική μορφή του κώδικα αντιγραφής είναι το υπόδειγμα που ακολουθεί:

```
From_$ = CRUNCH$(Trim$(T1$) +
   "\VD\BINB", "\")
To_$ = CRUNCH$(C$ + "\BIN", "\")
CopyAll From_$, To_$, -1
```

Η κλήση της CRUNCH$ απλά αποκόπτει τα περισσότερα του ενός "\" και είναι όπως βλέπουμε γενική ρουτίνα.

Η ρουτίνα CopyAll αντιγράφει όλα τα αρχεία που βρίσκονται στον υποκατάλογο From_$ της δισκέτας στον υποκατάλογο To_$ του σκληρού. Εσωτερικά γίνεται κλήση της γενικής ρουτίνας FileCopy, που αντιγράφει ένα αρχείο σε ένα άλλο. Αν έχουμε περισσότερες από μία δισκέτες και επιθυμούμε να δημιουργήσουμε group, πρέπει να το κάνουμε προτού αλλάξουμε την πρώτη δισκέτα (ο λόγος οφείλεται σε μία ιδιοτροπία της Visual Basic και της βιβλιοθήκης των Windows Kernel.Exe).

Αν ήρθε η στιγμή να δημιουργήσουμε το group VD.GRP και τα items που θα περιέχει, ελέγχουμε με τη γενική ρουτίνα exist την ύπαρξή του και, αν δεν υπάρχει από προηγούμενη εγκατάσταση, ενεργοποιούμε αρχικά τον Program Manager, με τη ρουτίνα ActivateProgMan. Η μεταβλητή lpBuffer$ κρατά τον κατάλογο στο οποίο βρίσκονται τα Windows στο σκληρό, αφού η API συνάρτηση GetWindowsDirectory κάνει αυτή τη δουλειά.

Ο κώδικας που ακολουθεί είναι της ρουτίνας ActivateProgMan. Οπως βλέπουμε ενεργοποιείται ο Program Manager με τη VB εντολή AppActivate, ενώ ο έλεγχος της ενεργοποίησης γίνεται με τις API συναρτήσεις GetActiveWindow και FindWindow. Αν βρεθεί λάθος, εμφανίζεται InputBox$, για να πληκτρολογήσει ο χρήστης το σωστό όνομα.

```
Sub ActivateProgMan ()
CRLF$ = Chr$(13) + Chr$(10)
a$ = "Program Manager"
On Local Error Resume Next
Do
AppActivate (a$)
If GetActiveWindow() = FindWindow(ByVal
   0&, (a$)) Then Exit Do
Else
Do
B$ = "Cannot Find Program Manager." +
   CRLF$ + CRLF$ + CRLF$
B$ = B$ + "Make sure your shell's window
   name matches as below." + CRLF$ +
   CRLF$
B$ = B$ + "Hint >> Press Ctrl+Esc" + CRLF$
B$ = B$ + "to see full name." + CRLF$
C$ = a$
a$ = InputBox$(B$, APP_NAME, C$)
If a$ <> "" Then Exit Do
Loop
End If
Loop
End Sub
```

Ο βασικός κώδικας που ελέγχει την ύπαρξη του group, το δημιουργεί και στη συνέχεια δημιουργεί τα items Generator, Runtime και Read me: είναι αυτός που ακολουθεί

```
Call exist(lpBuffer$ + "\VD.GRP", ll)
If ll = 0 Then
ActivateProgMan
SendKeys "%{ }R", -1
SendKeys "%FNG{Enter}Visual Dominus
   {Tab}VD.GRP{Enter}", -1
Putingroup "Generator", "VDDBMS.EXE", T2$
Putingroup "Runtime", "VDDBRUN.EXE", T2$
Putingroup "Read me", "Notepad.EXE " + C$
   + "\BIN\Readme.txt", ""
   ActivateProgMan
SendKeys "%{ }N", -1
Setup.SetFocus
End If
```

Φυσικά, τα items και τα αντίστοιχα αρχεία VDDBMS.EXE, VDDBRUN.EXE και Notepad.EXE μπορεί να είναι οποιαδήποτε. Παρατηρούμε τέλος και έναν τρόπο να περνάμε παραμέτρους στα αρχεία αυτά. Αυτό επιτυγχάνεται με τη ρουτίνα Putingroup.

Η πρώτη παράμετρος της ρουτίνας αντιστοιχεί στο όνομα του item, η δεύτερη στο αντίστοιχο αρχείο και η τρίτη είναι παράμετρος που τυχόν θα περάσουμε στο αρχείο.

Αφού τελειώσουμε με όλες τις δισκέτες, πρέπει να κλείσουμε με την πρώτη (ο λόγος οφείλεται στην ύπαρξη της runtime βιβλιοθήκης VBRUN200.DLL).

Εστω ότι επιθυμούμε να αντιγράψουμε τη βιβλιοθήκη VBRUN200.DLL, που βρίσκεται στο root της δισκέτας, στον υποκατάλογο BIN και το INI αρχείο VDOMINUS.INI (συνήθως όλες οι εφαρμογές έχουν ένα INI αρχείο) στον κατάλογο των Windows. Ο κώδικας που ακολουθεί κάνει αυτή τη δουλειά.

```
CHECKDISK T1$, 1
To_$ = CRUNCH$(C$ + "\BIN", "\"):
CopyFile CRUNCH$(Trim$(T1$) + "\", "\"),
  To_$, "VBRUN200.DLL", -1 CopyFile
  CRUNCH$(RTrim$(T1$) + "\", "\"),
  CRUNCH$(lpBuffer$, "\"), "VDOMINUS.INI", -1
```

Η εγκατάσταση τελειώνει με την τροποποίηση του PATH του αρχείου autoexec.bat. Οι μεταβλητές a$ και b$ κρατούν τους νέους υποκαταλόγους με τους οποίους θα τροποποιηθεί το PATH. Ο κώδικας που τροποποιεί γενικά το autoexec.bat είναι αυτός που ακολουθεί:

```
If MsgBox("Make changes to 'autoexec.bat'
  ?", 36, "Visual Dominus ") = 6 Then Do
b$ = InputBox$("Locate 'autoexec.bat' to
  drive", APP_NAME, "c:")
If Dir$(b$ + "\Autoexec.bat") <> "" Then Exit
  Do Loop
F = FreeFile: i = 0
Open b$ + "\autoexec.bat" For Input As #F
While Not EOF(F)
Line Input #F, D$
i = i + 1
Wend
ReDim X$(i)
Seek #F, 1
i = 0
While Not EOF(F)
i = i + 1
Line Input #F, X$(i)
Wend
Close
F = 0
For J = 1 To i
If InStr(UCase$(X$(J)), "PATH") Then
Q = -1: X$(J) = X$(J) + ";" + a$
End If
Next
F = FreeFile
Open b$ + "\autoexec.bat" For Output As
  #F
For J = 1 To i
Print #F, X$(J)
Next
If Q = 0 Then Print #F, "PATH="; a$
Close #F
Else
a$ = "Include to PATH environment variable
  the following statement, otherwise Visual
  Dominus never works propertly." +
  Chr$(13) + Chr$(10) + Chr$(13) + Chr$(10) +
  """" + a$ + """"
MsgBox a$, 64, "Visual Dominus"
End If
```

Αφού διαβάσουμε το αρχείο, ο πίνακας X$ κρατά τις γραμμές του και αλλάζει μόνο τη γραμμή του PATH. Στη συνέχεια ενημερώνεται το αρχείο με την τροποποιημένη γραμμή.

ΤΑΧΥΤΕΡΟ ΦΟΡΤΩΜΑ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενα γνωστό μειονέκτημα των VB εφαρμογών είναι το αργό φόρτωμα των εφαρμογών και αυτό γιατί πρέπει να φορτωθεί η runtime βιβλιοθήκη VBRUN200.DLL (για την έκδοση 2.00). Το μικρό πρόγραμμα που ακολουθεί δεστν κάνει τίποτε άλλο από το να φορτώνει αρχικά τη βιβλιοθήκη. Ετσι, όλες οι VB εφαρμογές που θα ακολουθήσουν, θα φορτώνονται ταχύτερα.

LISTING 2

```
DefInt A-Z
Declare Sub LoadLibrary Lib "Kernel" (ByVal
  LName$)
Sub Main ()
LoadLibrary "VBRUN200.DLL"
End
End Sub
```

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΤΕΡΑ EDIT CONTROLS

Γνωρίζετε ότι η κίνηση στα edit controls (text boxes) που έχει μία φόρμα γίνεται με το πλήκτρο Tab και όχι με το Enter. Επίσης, τα ίδια controls δε λαμβάνουν υπόψη το Insert πλήκτρο. Ο κώδικας που ακολουθεί επιτυγχάνει αυτό ακριβώς, δηλαδή κίνηση στα controls με το πλήκτρο Enter και ενεργοποίηση του Insert πλήκτρου. Αρκεί να ορίσουμε δύο σταθερές, τις KEY_INSERT και KEY_RETURN, και μία ακέραια μεταβλητή, την InsertMode. Τα controls του κώδικα έχουν Index ιδιότητα και η επέμβαση γίνεται στα γεγονότα (events) KeyDown και KeyPress.

LISTING 3

```
DefInt A-Z
Dim InsertMode
Const KEY_INSERT = &H2D
Const KEY_RETURN = &HD
Sub Text1_KeyDown (Index As Integer,
  KeyCode As Integer, Shift As Integer)
If KeyCode = KEY_INSERT Then
InsertMode = Not InsertMode
End If
End Sub
Sub Text1_KeyPress (Index As Integer,
  KeyAscii As Integer)
If KeyAscii = KEY_RETURN Then
KeyAscii = 0
SendKeys "{Tab}"
End If
If InsertMode Then Text1(Index).Sel
Length = 1
End Sub
```

MKI$ ΚΑΙ CVI% ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΙΣ

Κάτι που σίγουρα λείπει από τη Visual Basic είναι οι συναρτήσεις MKI$ και CVI%. Η συνάρτηση MKI$ μετατρέπει έναν ακέραιο σε αλφαριθμητική έκφραση, ενώ η CVI% μετατρέπει μία αλφαριθμητική έκφραση σε ακέραιο. Ευτυχώς, ο ακόλουθος κώδικας μας λύνει το πρόβλημα.

LISTING 4

```
Function CVI% (I$)
bytes1$ = Left$(I$, 1)
bytes2$ = Mid$(I$, 2, 1)
temp1& = Asc(bytes2$) * 256& +
  Asc(bytes1$)
If temp1& > 32767 Then
temp1& = temp1& - 65536
End If
CVI% = temp1&
End Function
Function MKI$ (I%)
temp1& = I%
If temp1& < 0 Then
temp1& = temp1& + 65536
End If
byte1% = temp1& \ 256
byte2% = temp1& Mod 256
C1$ = Chr$(byte1%)
C2$ = Chr$(byte2%)
MKI$ = C2$ + C1$
End Function
```

ΜΕΤΡΗΣΤΕ ΤΙΣ ΚΟΠΙΕΣ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΣΑΣ

Γνωρίζετε ότι μία εφαρμογή στα Windows μπορεί να τρέξει περισσότερες από μία φορές. Ο επόμενος κώδικας που ακολουθεί μας πληροφορεί πόσες φορές έχει τρέξει η VB εφαρμογή μας, που υποτίθεται έχει όνομα MYPROG.EXE. Η μεταβλητή hInstance κρατά τον αριθμό αυτό.

LISTING 5

```
DefInt A-Z
Declare Function GetModuleHandle Lib
  "Kernel" (ByVal LPName$)
Declare Function GetModuleUsage Lib
  "Kernel" (ByVal hModule)
Sub Form_Load ()
hModule = GetModuleHandle("MYPROG.EXE")
hInstance = GetModuleUsage(hModule)
End Sub
```

■

WINDOWS

Ποιος φοβάται τα GUIs; (part IV)

Η τέταρτη συνέχεια της σειράς "Ξεκινώντας..." για τα Windows είναι πλέον γεγονός και θέλω να ευχαριστήσω όλους εσάς (του αρχισυντάκτη συμπεριλαμβανομένου) για την ανοχή σας... Στο προηγούμενο τεύχος τελειώσαμε την αναφορά στον Program Manager και αρχίσαμε τη συζήτηση για ένα άλλο σημαντικό (τρόπος του λέγειν) κομμάτι των Windows, το File Manager. Διαβάστε στη συνέχεια για τους τρόπους επιλογής drive και αρχείων και για τις διαφορετικές μεθόδους εμφάνισης των αρχείων στο παράθυρο του File Manager. Ας ελπίσουμε ότι όλα αυτά θα κινήσουν, έστω και ελάχιστα, το ενδιαφέρον σας...

Οσο καιρό χρησιμοποιώ και ασχολούμαι με τα Windows δεν βρήκα κάποιο σοβαρό λόγο για να προτιμήσω το File Manager έναντι του θαυμάσιου και εύχρηστου Norton Commander (τον οποίο καλώ, όπως και όλοι εδώ άλλωστε, μέσα από τα Windows για οποιαδήποτε λειτουργία έχει σχέση με διαχείριση αρχείων). Αυτό φυσικά δεν σημαίνει ότι θα πρέπει να εξαιρέσουμε αυτό το κομμάτι των Windows, μια και περί ορέξεως ουδείς λόγος...

Επιλογή drives

Τα εικονίδια των drives εμφανίζονται σε μια λωρίδα κάτω ακριβώς από την μπάρα των menus. Πρώτα κατά σειρά εμφανίζονται τα εικονίδια που αντιπροσωπεύουν τα disk drives και μετά αυτά των σκληρών δίσκων, των δίσκων δικτύου και της ram disk. Το drive που έχει επιλεχθεί έχει γύρω του ένα ορθογώνιο.

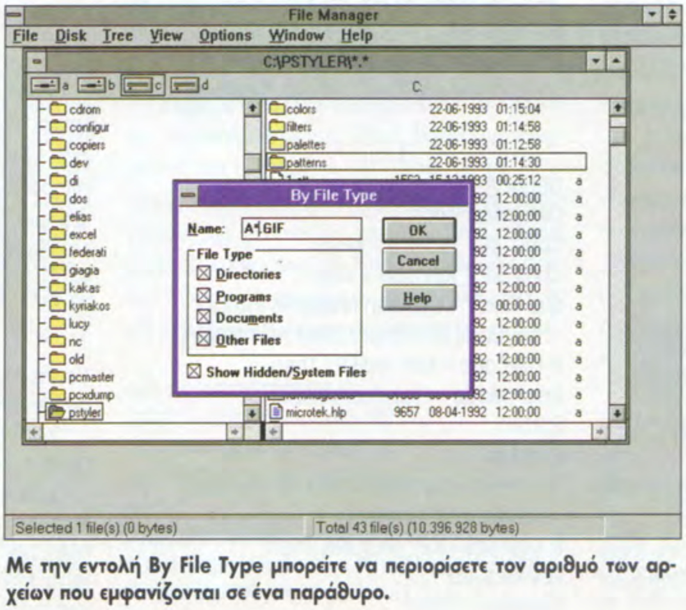
Για να επιλέξετε κάποιο drive, αρκεί να κάνετε click με το mouse πάνω στο εικονίδιό του. Αν ανήκετε στους keyboard freaks, χρησιμοποιήστε το πλήκτρο Tab για να μεταφερθείτε στη λωρίδα των εικονιδίων των drives, ενώ με τα βελάκια επιλέγετε το drive το οποίο θέλετε και κατόπιν δίνετε Enter.

Ενας άλλος τρόπος επιλογής προκύπτει από τη χρήση του πλήκτρου Ctrl και του γράμματος που αντιστοιχεί στο drive που θέλετε. Ετσι, για παράδειγμα, δίνοντας Ctrl+C, επιλέγετε το drive C.

Η επιλογή ενός νέου drive έχει ως αποτέλεσμα την αλλαγή του παραθύρου καταλόγου, έτσι ώστε να εμφανίζει τα αρχεία και τα directories αυτού του drive, αρχίζοντας από τον τρέχοντα κατάλογο (αυτόν στον οποίο βρισκόσασταν την τελευταία φορά που χρησιμοποιήσατε αυτό το drive).

Κάνοντας double click στο εικονίδιο ενός drive, μπορείτε να ανοίξετε ένα νέο παράθυρο καταλόγου, ενώ αυτό που ήταν ήδη ανοικτό θα παραμένει διαθέσιμο. Με τον ίδιο τρόπο μπορείτε να ανοίξετε και τρίτο και τέταρτο παράθυρο του τρέχοντος καταλόγου. Αν το ενεργό drive διαθέτει volume label, εμφανίζεται η αντίστοιχη ονομασία στο δεξί μέρος της λωρίδας με τα εικονίδια, ενώ αν επιλέξετε κάποιο drive δικτύου, στη θέση του volume label θα εμφανιστεί το όνομα του δικτύου.

Οταν αλλάζετε drives, ο File Manager αρχίζει να αναζητά τα περιεχόμενα του νέου drive. Για να σταματήσετε αυτή τη διαδικασία, θα πρέπει να πατήσετε ESC. Σε αυτή την περίπτωση θα εμφανιστεί μέρος μόνο της δεντρικής δομής (του tree δηλαδή) του δίσκου. Αν επιλέξετε κάποιο drive, το οποίο περιέχει δίσκο στον οποίο δεν έχει γίνει format, ο File Manager δεν θα εμφανίσει μήνυμα λάθους, αλλά θα σας ρωτήσει αν θέλετε να κάνετε format στο δίσκο. Αν απαντήσετε καταφατικά, θα μεταφερθείτε στο παράθυρο διαλόγου με τον τίτλο Disk Format.



Με την εντολή By File Type μπορείτε να περιορίσετε τον αριθμό των αρχείων που εμφανίζονται σε ένα παράθυρο.

Το παράθυρο καταλόγου

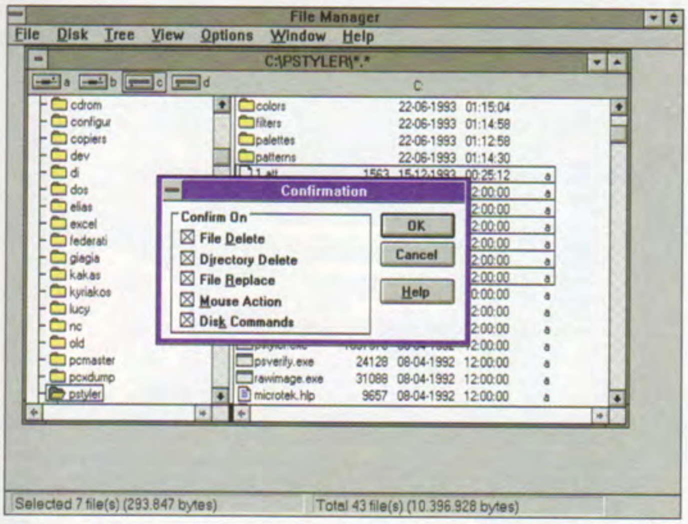
Οπως φαίνεται και στην εικόνα, το παράθυρο καταλόγου χωρίζεται σε δύο μέρη. Στο αριστερό μέρος χρησιμοποιείται ένα directory tree για την αναπαράσταση της λογικής δομής των directories του drive που έχετε επιλέξει.

Εξ αρχής, το directory tree έχει διαμορφωθεί έτσι, ώστε να περιλαμβάνει μόνο τα directories ανωτέρου επιπέδου.

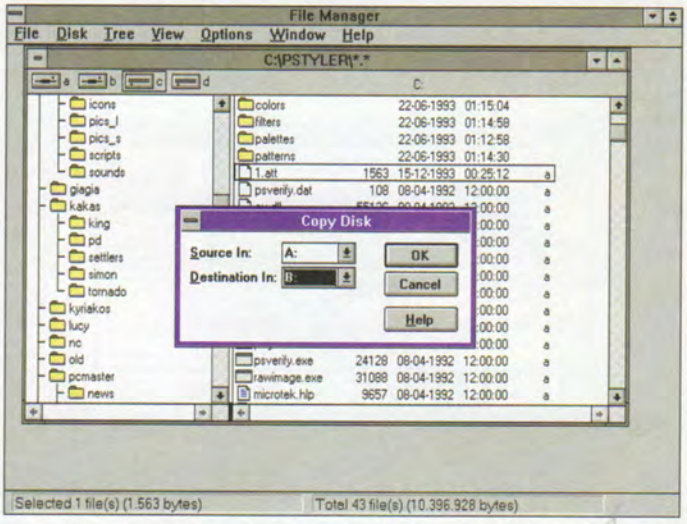
Εχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε δύο άλλες μεθόδους για να εμφανίζετε τα αρχεία και τους καταλόγους: Tree Only και Directory Only (και τα δύο επιλογές του menu View).

Η Tree Only εμφανίζει μόνο τη δομή των καταλόγων για το επιλεγμένο drive και είναι χρήσιμη για γρήγορη εξέταση των περιεχομένων ενός δίσκου.

Η Directory Only εμφανίζει μό-



Αν δεν είστε ριψοκίνδυνοι, μπορείτε να παραμετροποιήσετε το File Manager, ώστε να σας ζητά επιβεβαίωση για τις επικίνδυνες λειτουργίες.



Ο File Manager σάς επιτρέπει να αντιγράψετε δισκέτες, δίνοντας την κατάλληλη εντολή από το menu File.

νο τα περιεχόμενα του επιλεγμένου καταλόγου και είναι χρήσιμη, αν ενδιαφέρεστε να εξετάσετε ή να επιλέξετε τα αρχεία ενός καταλόγου και δεν θέλετε να δείτε το δέντρο των καταλόγων.

Τα δύο μέρη του παραθύρου χωρίζονται από μια διαχωριστική λωρίδα, η οποία μετακινείται με το ποντίκι, αλλάζοντας το ποσοστό του παραθύρου που καταλαμβάνει κάθε μέρος.

Η ίδια λωρίδα μετακινείται επίσης με την εντολή Split από το menu View. Επιλέγοντας τη Split, φωτίζεται η λωρίδα και μπορείτε να τη μετακινήσετε με το mouse ή με τα βελάκια, κάνοντας click στη νέα της θέση ή πατώντας Enter.

Για να βρείτε ορισμένα directories, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε τις ακόλουθες εντολές από το menu Tree:

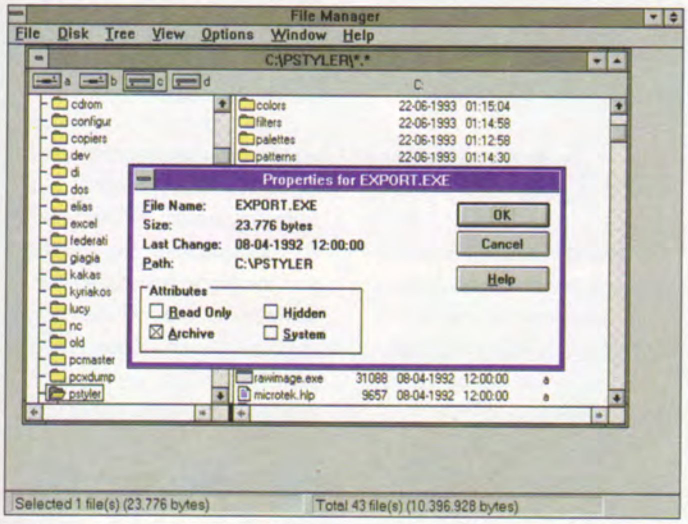
Expand One Level: Σας επιτρέπει να δείτε τα subdirectories του αμέσως επόμενου επιπέδου. Για παράδειγμα, αν επιλέξετε τον αρχικό κατάλογο και, κατόπιν, αυτή την εντολή, θα εμφανιστούν τα directories που βρίσκονται ένα επίπεδο βαθύτερα μέσα στο αρχικό. Μπορείτε επίσης να εκτελέσετε αυτή την εντολή με double click σε ένα εικονίδιο directory ή επιλέγοντας το directory με τα βελάκια και πατώντας το πλήκτρο +.

Expand Branch: Σας επιτρέπει να δείτε όλα τα subdirectories του τρέχοντος καταλόγου. Για να τη χρησιμοποιήσετε, επιλέξτε τον κατάλογο που θέλετε να αναπτυχθεί και πατήστε το πλήκτρο *.

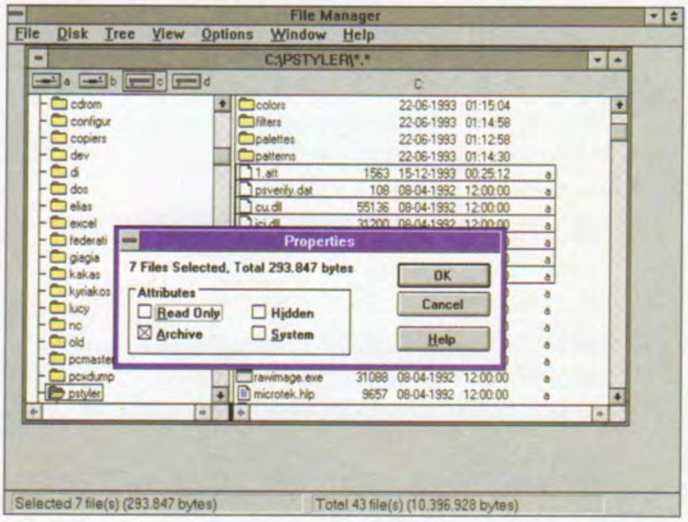
Expand All: Σας επιτρέπει να βλέπετε κάθε subdirectory του δίσκου. Αν έχετε πολλούς καταλόγους και subdirectories, είναι πιθανόν να καθυστερήσει η εκτέλεση αυτής της εντολής. Η ακολουθία πλήκτρων, η οποία πραγματοποιεί την ίδια λειτουργία, είναι Ctrl + *.

Collapse Branch: Για να μην εμφανίζονται τα subdirectories σε ένα δέντρο, επιλέξτε το subdirectory και, ύστερα, αυτή την εντολή.

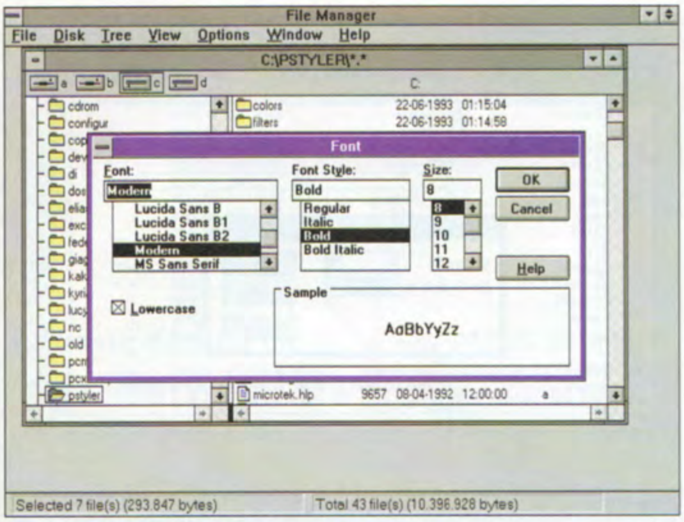
Για να μην εμφανίζεται κανένα subdirectory, επιλέξτε ως κατάλογο τον αρχικό (root). Μπορείτε επίσης να συμπτύξετε ένα αναπτυγμένο δέντρο, κάνοντας double click πάνω στο αναπτυγμένο εικονίδιο ή επιλέγοντάς το με τα βελάκια και πατώντας -.



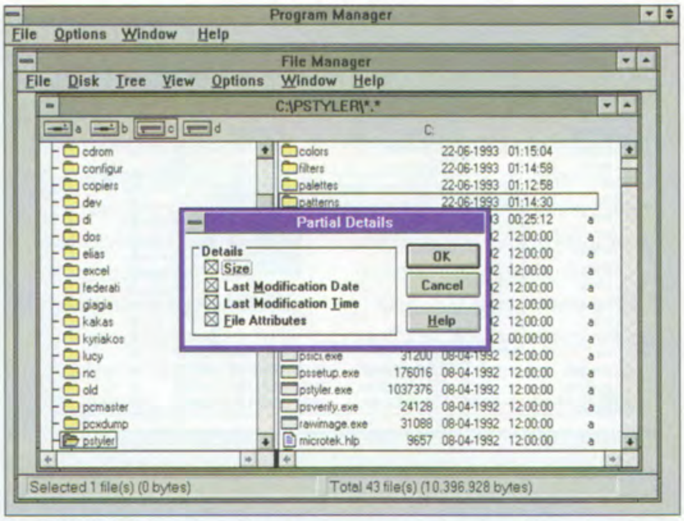
Επιλέγοντας ένα αρχείο και μετά την εντολή Properties, μπορείτε να δείτε στοιχεία όπως το μέγεθος και το status των attributes.



Η εντολή Properties δουλεύει χωρίς πρόβλημα και με ομάδες επιλεγμένων αρχείων.



Αν δεν σας αρέσει η default γραμματοσειρά που χρησιμοποιεί ο File Manager, μπορείτε να την αλλάξετε με την εντολή Font.



Μέσω της Partial Details, μπορείτε να ορίσετε ποια στοιχεία θα εμφανίζονται σχετικά με τα αρχεία.

Πλήκτρα μετακίνησης σε ένα directory tree

Πλήκτρα	**Λειτουργία**
**HOME ή **	Μεταφορά στο root directory
END	Μεταφορά στο τελευταίο directory του καταλόγου
← ή Backspace	Μεταφορά στο πρώτο directory του ενεργού subdirectory, αν υπάρχει
→	Μεταφορά στο πρώτο subdirectory του ενεργού directory, αν υπάρχει
CTRL + ↑	Μεταφορά στο directory που βρίσκεται αμέσως πριν από το τρέχον directory στο ίδιο επίπεδο, αν υπάρχει
CTRL + ↓	Μεταφορά στο directory που βρίσκεται αμέσως μετά το τρέχον directory στο ίδιο επίπεδο, αν υπάρχει
PAGEUP	Μεταφορά στο directory που βρίσκεται στο επάνω μέρος του καταλόγου ή στο επάνω μέρος του επόμενου καταλόγου
PAGEDN	Μεταφορά στο directory που βρίσκεται στο κάτω μέρος του καταλόγου ή στο κάτω μέρος του επόμενου καταλόγου
Ενα γράμμα ή αριθμός	Μεταφορά στο directory, το όνομα του οποίου ξεκινά από το δεδομένο γράμμα ή τον αριθμό

Λειτουργίες σε αρχεία και directories

Ταξινόμηση: Τα αρχεία ταξινομούνται αρχικά με βάση το όνομά τους. Τα subdirectories επίσης εμφανίζονται πριν από κάθε αρχείο. Αυτή η διάταξη εξυπηρετεί στην περίπτωση που ψάχνετε για κάποιο αρχείο αλλά όχι όταν θέλετε να μάθετε το μέγεθος κάποιου αρχείου, τα χαρακτηριστικά του ή να δείτε όλα τα αρχεία που έχουν την ίδια προέκταση. Ο File Manager σάς επιτρέπει να κάνετε τα ακόλουθα:

- Να εμφανίσετε τα αρχεία και τα directories σε αλφαβητική σειρά.
- Να εμφανίσετε τα αρχεία σε κατηγορίες, με βάση την προέκτασή τους.
- Να ταξινομήσετε τα αρχεία, με βάση το μέγεθος ή την ημερομηνία.
- Να εμφανίσετε αρχεία και καταλόγους με όλα τα στοιχεία τους.
- Να εμφανίσετε αρχεία που έχουν attributes hidden ή system.
- Να καθορίσετε φίλτρα ονομασίας αρχείων.

Στο menu View υπάρχει μια ομάδα εντολών (Sort By Name, Sort By Type, Sort By Size, Sort By Date), που καθορίζει τη σειρά με την οποία θα εμφανίζονται τα αρχεία μέσα στη λίστα.

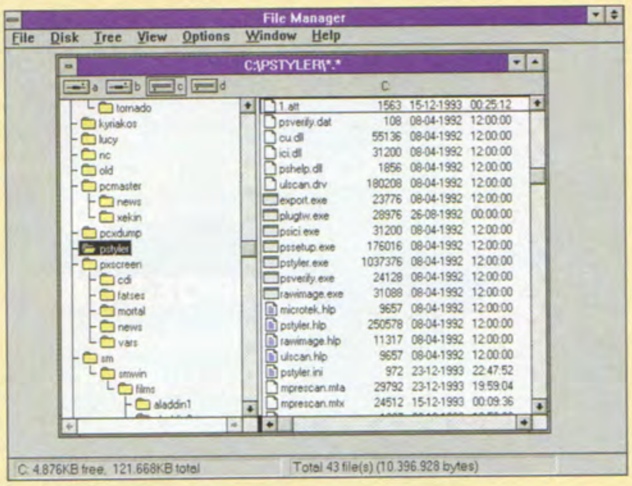
Η πρώτη επιλογή, Sort By Name, εμφανίζει τα αρχεία ταξινομημένα κατά αλφαβητική σειρά, με βάση το όνομα και όχι την προέκταση. Αυτή είναι και η default επιλογή.

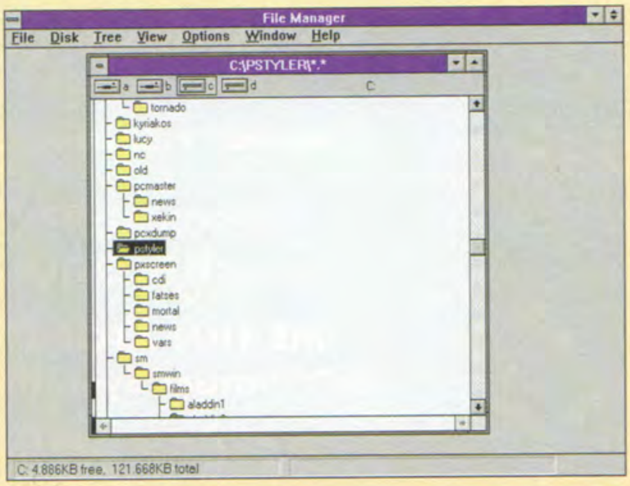
Η Sort By Type ταξινομεί τα αρχεία με βάση την προέκτασή τους. Αυτή η επιλογή είναι ιδιαίτερα χρήσιμη, όταν αναζητάτε ένα εκτελέσιμο αρχείο (με κατάληξη EXE, COM ή BAT) μέσα σε ένα directory με πλήθος αρχείων.

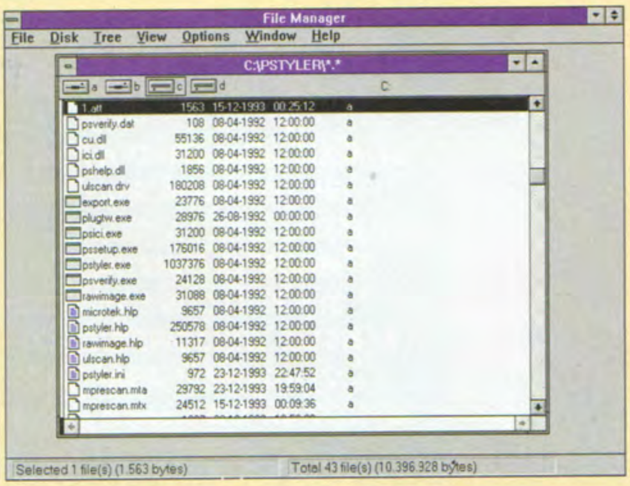
Η Sort By Size εμφανίζει τα αρχεία κατά φθίνουσα σειρά μεγέθους. Η Sort By Date εμφανίζει τα αρχεία κατά χρονολογική σειρά με τα πιο πρόσφατα αρχεία να εμφανίζονται πρώτα στη λίστα.

Υπάρχει ακόμη η δυνατότητα να ορίσετε ποια αρχεία θα εμφανίζει ο File Manager, χρησιμοποιώντας την εντολή By File Type από το menu View. Ετσι, μπορείτε να περιορίσετε τον αριθμό των αρχείων που εμφανίζονται σε ένα παράθυρο. Για παράδειγμα, μπορείτε να επιλέξετε την εμφάνιση μόνο των αρχείων με προέκταση COM.

Η εντολή By File Type ανοίγει ένα παράθυρο διαλόγου, μέσω του οποίου μπορείτε να επιλέξετε κατηγορίες αρχείων (Directories,







Μέσω των κατάλληλων επιλογών από το menu View, έχετε τη δυνατότητα να διαμορφώσετε το παράθυρο του File Manager, ώστε να δείχνει τη δομή του δίσκου που έχετε επιλέξει.

Programs, Documents, Other Files). Για να βλέπετε μόνο directories, αφήστε κενές όλες τις επιλογές εκτός από την Directories. Για να δείτε αρχεία που έχουν εικονίδιο προγράμματος, επιλέξτε την Programs (θα εμφανιστούν μόνο τα αρχεία με extension EXE, COM, BAT και PIF).

Για να δείτε τα αρχεία που αποτελούν έγγραφα κάποιας εφαρμογής, επιλέξτε την Documents (θα εμφανιστούν όλα τα αρχεία που είναι συσχετισμένα με κάποια εφαρμογή μέσω της εντολής Associate του File Manager).

Τα αρχεία, τα οποία δεν ανήκουν στις παραπάνω κατηγορίες, θα εμφανιστούν αν επιλέξετε την Other Files.

Στο ίδιο παράθυρο διαλόγου, μπορείτε να ορίσετε ότι θα εμφανίζεται μόνο μια ομάδα αρχείων, η ονομασία των οποίων θα ταιριάζει με κάποιο συγκεκριμένο φίλτρο. Ορίζετε το φίλτρο στο πεδίο Name, χρησιμοποιώντας, όπως και στο DOS, χαρακτήρες wildcard (?, *). Ο χαρακτήρας, ?, αντιπροσωπεύει οποιονδήποτε χαρακτήρα, ενώ ο χαρακτήρας, *, αντιπροσωπεύει οποιαδήποτε ακολουθία χαρακτήρων.

Για παράδειγμα, αν θέλετε να εμφανίσετε όλα τα αρχεία με κατάληξη GIF, δίνετε στο πεδίο την τιμή *.GIF. Αν θέλετε να δείτε όλα τα αρχεία που έχουν κατάληξη GIF και το όνομά τους αρχίζει με A, πληκτρολογείτε στο πεδίο A*.GIF.

Στο By File Type υπάρχει ακόμη μια επιλογή, η οποία σας επιτρέπει να εμφανίσετε τα αρχεία που έχουν ενεργοποιημένο το attribute hidden ή System.

Εύρεση μεγέθους αρχείου: Μπορείτε να βρείτε το μέγεθος ενός αρχείου επιλέγοντάς το και κοιτώντας τη status bar στο κάτω μέρος του παραθύρου του File Manager. Οταν χρησιμοποιείτε τα βελάκια για να επιλέξετε κάποιο αρχείο, βλέπετε ανά πάσα στιγμή το μέγεθος του καθενός.

Πληροφορίες για αρχεία: Για να πάρετε πληροφορίες για κάποιο αρχείο, μπορείτε να επιλέξετε την εντολή All File Details από το menu View. Τα αρχεία εμφανίζονται πάλι κατά αλφαβητική σειρά, αλλά τώρα μπορείτε να δείτε το μέγεθος κάθε αρχείου, την ημερομηνία και την ώρα που άλλαξε τελευταία φορά, καθώς και το attribute του αρχείου (Archive, Read Only, Hidden, System). Αν απλώς θέλετε να δείτε ορισμένες πληροφορίες, επιλέγετε την Partial Details και στο παράθυρο διαλόγου που θα εμφανιστεί, επιλέγετε τα στοιχεία εκείνα, τα οποία θέλετε να βλέπετε για τα αρχεία σας.

Επιλογή αρχείων και directories: Προτού χρησιμοποιήσετε το File Manager για να εκτελέσετε, να αντιγράψετε, να μετακινήσετε ή να διαγράψετε αρχεία, θα πρέπει να μάθετε πώς να επιλέγετε μεμονωμένα αρχεία ή ομάδες αρχείων. Εχουμε ήδη δει πώς επιλέγονται αρχεία, κάνοντας click με το mouse πάνω στο όνομά τους ή χρησιμοποιώντας τα βελάκια.

Για την εκτέλεση λειτουργιών, όπως μαζική αντιγραφή ή διαγραφή αρχείων και directories, θα χρειαστεί να επιλέξετε πολλαπλά αρχεία και directories. Αν αυτά που θέλετε εμφανίζονται σε σειρά, κάντε click στο πρώτο, κρατήστε πατημένο το Shift και κάντε click στο τελευταίο. Η παραπάνω τεχνική μαζικής επιλογής εφαρμόζεται στο δεξί μέρος του παραθύρου καταλόγου, μόνο όταν είναι ενεργός η επιλογή Tree and Directory ή στα παράθυρα όπου ισχύει η επιλογή Directory Only.

Για να επιλέξετε αρχεία που δεν εμφανίζονται σε σειρά, κάντε click στο πρώτο αρχείο και κρατώντας πατημένο το Ctrl κάντε click σε κάθε πρόσθετο αρχείο. Αν επιλέξετε κάποιο αρχείο που δεν θέλετε, ξανακάντε απλώς click πάνω

του. Ενας εναλλακτικός τρόπος επιλογής μιας ομάδας αρχείων είναι η εντολή Select Files του menu File. Η εντολή αυτή εμφανίζει ένα παράθυρο διαλόγου, στο οποίο πρέπει να εισάγετε ένα φίλτρο για τα αρχεία που θέλετε να επιλέξετε. Για παράδειγμα, αν δώσετε *.DOC, θα επιλεγούν όλα τα αρχεία με κατάληξη DOC. Η παραπάνω εντολή μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για να αποεπιλέξετε μια ομάδα αρχείων. Και σε αυτήν την περίπτωση δίνετε το απαραίτητο φίλτρο, αντί για το button Select κάνετε όμως click στο button Deselect.

Αλλαγή των attributes μιας ομάδας αρχείων: Οταν έχετε επιλέξει ένα αρχείο ή μια ομάδα αρχείων και εκτελέσετε την εντολή Properties του menu File, θα εμφανιστεί ένα παράθυρο διαλόγου με το όνομα του αρχείου (στην περίπτωση που έχετε επιλέξει μόνο ένα), το μέγεθός του και την ημερομηνία που μεταβλήθηκε για τελευταία φορά. Εμφανίζονται επίσης επιλεγμένα τα ενεργοποιημένα attributes του συγκεκριμένου αρχείου. Τα attributes, τα οποία μπορείτε να μεταβάλετε, είναι τα ακόλουθα:

- Read Only: Αν είναι ενεργοποιημένο, δεν επιτρέπει την αλλαγή των περιεχομένων του αρχείου. Το αρχείο μπορεί να φορτωθεί στη μνήμη ή να αντιγραφεί σε κάποιο άλλο directory, αλλά δεν έχετε τη δυνατότητα να μεταβάλετε τα περιεχόμενά του. Αν προσπαθήσετε να το διαγράψετε, θα εμφανιστεί το μήνυμα Access Denied.

- Archive: Το DOS ενεργοποιεί αυτό το attribute σε οποιοδήποτε αρχείο δημιουργείτε ή μεταβάλλετε. Οταν χρησιμοποιείτε τις εντολές BACKUP και XCOPY με την παράμετρο /M, το DOS απενεργοποιεί αυτό το attribute. Με αυτόν τον τρόπο, όταν χρησιμοποιήσετε τις παραπάνω εντολές για τα ίδια αρχεία, το DOS θα αντιγράψει μόνο τα αρχεία που μεταβλήθηκαν από το προηγούμενο backup. Τη σημασία αυτού του attribute την έχουμε αναφέρει, όταν εξετάσαμε τις μεθόδους backup του DOS από αυτήν εδώ τη στήλη, σε προηγούμενο τεύχος του PC Master.

- Hidden: Καθιστά το αρχείο μη ορατό υπό normal συνθήκες. Αν προσπαθήσετε να διαγράψετε αυτό το αρχείο, το DOS θα εμφανίσει το μήνυμα File not found.

- System: Χαρακτηρίζει ένα συγκεκριμένο αρχείο ως αρχείο συστήματος, το οποίο ούτε εμφανίζεται ούτε μπορεί να διαγραφεί. Αυτό το attribute ενεργοποιείται σε αρχεία, τα οποία είναι απαραίτητα για τη λειτουργία του συστήματος.

Τα αρχεία Hidden και System δεν εμφανίζονται στον κατάλογο των αρχείων, όταν η επιλογή Show Hidden/System Files της εντολής By File Type είναι απενεργοποιημένη. Αν έχετε επιλέξει περισσότερα από ένα αρχεία, το παράθυρο διαλόγου εμφανίζει το πλήθος των επιλεγμένων αρχείων και το συνολικό τους μέγεθος. Οταν επηρεάζετε ένα attribute, η αλλαγή ισχύει για όλα τα αρχεία που έχετε επιλέξει. Οταν κάποιο attribute εμφανίζεται με γκρι χρώμα, αυτό σημαίνει ότι τουλάχιστον ένα, αλλά όχι όλα, από τα επιλεγμένα αρχεία έχει ενεργοποιημένο αυτό το attribute.

Αυτά προς το παρόν. Χώρου μη επιτρέποντος, δεν ολοκληρώσαμε την αναφορά στον File Manager, αλλά θα συνεχίσουμε ακάθεκτοι στο επόμενο τεύχος καλύπτοντας τις λειτουργίες αντιγραφής, διαγραφής και μετακίνησης αρχείων από ένα directory σε κάποιο άλλο, καθώς και την εκτέλεση εφαρμογών μέσα από το File Manager. ■

Συνδυασμοί πλήκτρων για την επιλογή αρχείων και directories στον κατάλογο των αρχείων

Πλήκτρα	Μετά το SHIFT+F8	Λειτουργία
CTRL+/	/	Επιλογή όλων των αρχείων και των directories
CTRL+\	\	Αποεπιλογή όλων των αρχείων και των directories στον κατάλογο των αρχείων
	SPACE	Σε κατάσταση επιλογής, επιλέγει ένα αρχείο ή ένα directory
CTRL+ENTER		Επιλογή συνεχόμενων αρχείων και directories
SHIFT+βέλη		Επιλογή μιας συνεχόμενης ομάδας αρχείων ή directories

Πλήκτρα μετακίνησης στον κατάλογο των αρχείων

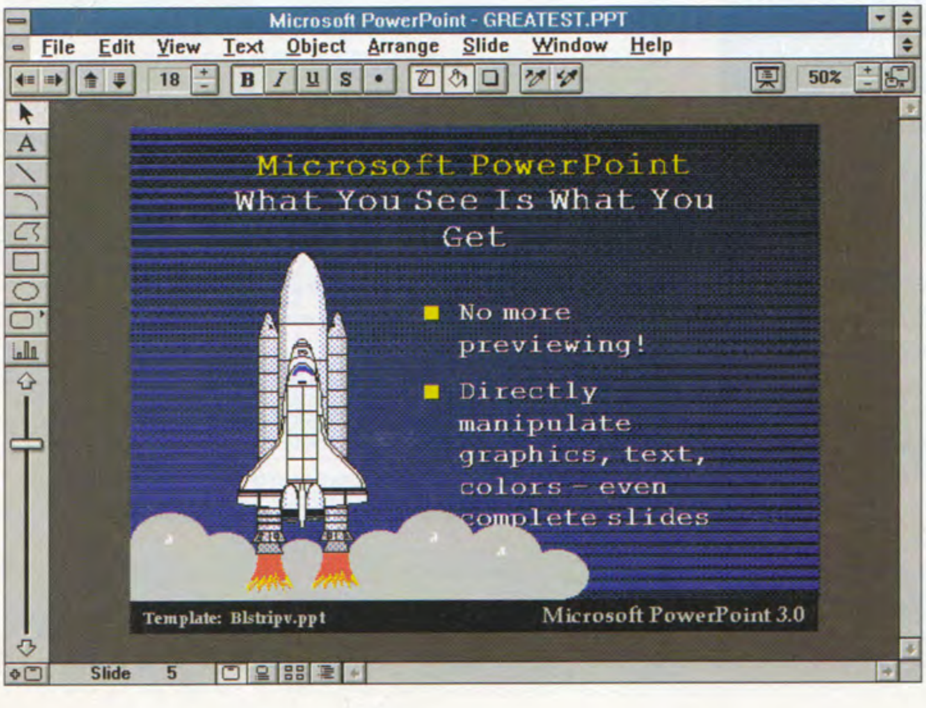
Πλήκτρα	Λειτουργία
HOME	Μεταφορά στο βελάκι που εμφανίζεται στην αρχή του καταλόγου και το οποίο αντιπροσωπεύει το parent directory
END	Μεταφορά στο τελευταίο αρχείο του καταλόγου
←	Μεταφορά μια στήλη προς τα αριστερά, όταν υπάρχουν στήλες αρχείων και directories
→	Μεταφορά μια στήλη προς τα δεξιά, όταν υπάρχουν στήλες αρχείων και directories
PAGEUP	Μεταφορά στο αρχείο που βρίσκεται στο επάνω μέρος του καταλόγου
PAGEDN	Μεταφορά στο αρχείο που βρίσκεται στο κάτω μέρος του καταλόγου
Ενα γράμμα ή αριθμός	Μεταφορά στο επόμενο αρχείο ή directory, το όνομα του οποίου αρχίζει από το δεδομένο γράμμα ή τον αριθμό

Τα πιο γνωστά προγράμματα για Windows είναι οι επεξεργαστές κειμένου, οι βάσεις δεδομένων και τα λογιστικά φύλλα. Εκτός, όμως, από αυτές τις κατηγορίες εφαρμογών, υπάρχει και μια εξίσου αξιόλογη κατηγορία, τα Presentation Graphics. Οσοι έχουν εργαστεί με τέτοια προγράμματα, έχουν θαυμάσει προσωπικά τα εκπληκτικά αποτελέσματα, τα οποία μπορούν να επιτευχθούν με τέτοια εργαλεία. Τα κυριότερα πακέτα της αγοράς είναι το Microsoft PowerPoint, το WordPerfect Presentations και το Lotus Freelance. Και τα τρία προγράμματα είναι ικανοποιητικά, όσον αφορά στα αποτελέσματα, αλλά τα σημεία στα οποία κρίνεται η υπεροχή είναι η ταχύτητα λειτουργίας, οι απαιτήσεις μνήμης, η φιλικότητα και τα έξτρα εργαλεία. Σε αυτούς τους τομείς το Microsoft PowerPoint υπερτερεί

POWER POINT 3.0

Το PowerPoint αποτελεί ένα από τα best sellers της Microsoft και κατέχει τη μερίδα του λέοντος στα Presentation Programs. Η έκδοση που καθιέρωσε το πακέτο στην αγορά ήταν η version 3.0. Μάθετε λοιπόν μερικά από τα μυστικά της.

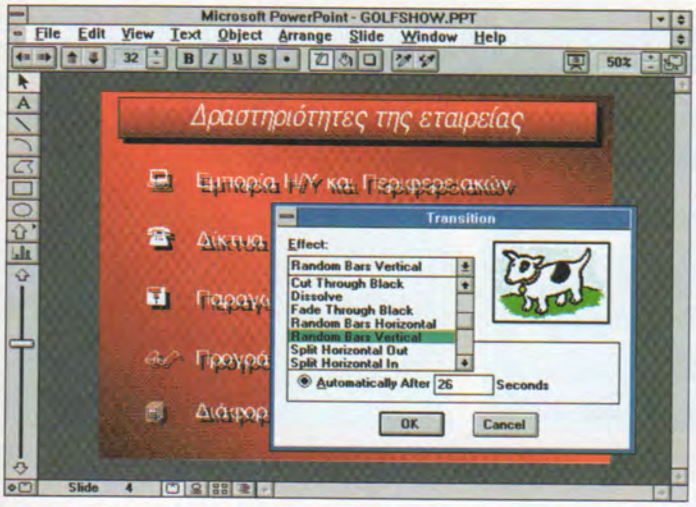
ΤΟΥ ΑΝΤΩΝΗ ΡΟΖΑΚΗ



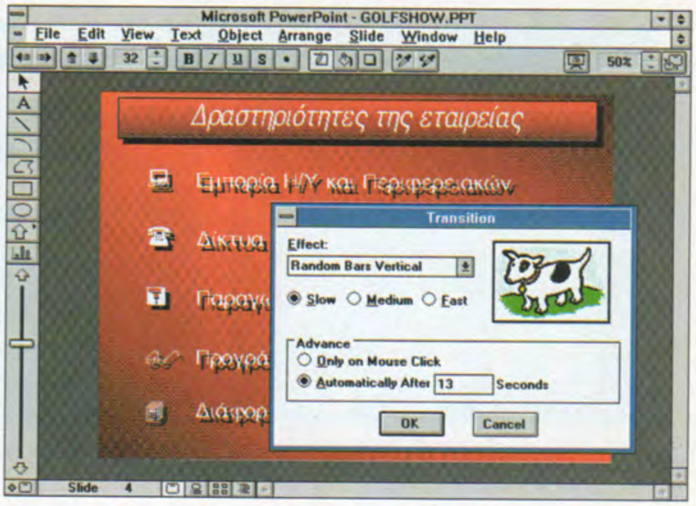
αισθητά και ιδιαίτερα σε σύγκριση με το WordPerfect Presentations, το οποίο υστερεί δραματικά σε ταχύτητα και διαχείριση μνήμης. Στο άρθρο αυτό θα δούμε μερικά από τα πιο δυνατά χαρακτηριστικά του PowerPoint 3.0 και θα τα αναλύσουμε ένα ένα. Προτού όμως εστιάσουμε στο συγκεκριμένο πρόγραμμα, ας δούμε κάποιους γενικούς όρους, που είναι κοινοί σε όλα τα προγράμματα παρουσιάσεων. Τα προγράμματα παρουσιάσεων, όπως το Microsoft PowerPoint, έχουν σκοπό την κατασκευή εντυπωσιακών παρουσιάσεων για διαφημιστικούς (και όχι μόνο) λόγους. Μια παρουσίαση είναι στην ουσία μια ακολουθία από έτοιμες οθόνες, που περιέχουν γραφικά και κείμενο και οι οποίες εναλλάσσονται με διάφορα οπτικά εφέ, τα οποία προσελκύουν την προσοχή και το θαυμασμό του θεατή. Οι οθόνες αυτές ονομάζονται slides. Ενα slide αποτελείται από έναν τίτλο (title) και ένα κυρίως σώμα (body) που περιέχει κείμενο. Εκτός από αυτά, ένα slide μπορεί να περιέχει γραφικά, τα οποία εισάγουμε, είτε από cliparts του προγράμματος είτε από αρχεία εικόνων (PCX, GIF, TIF κ.λπ.), που έχουν δημιουργηθεί από κάποια άλλη εφαρμογή.

Τα βασικά στοιχεία, που αφορούν σε ένα slide, είναι η διάρκεια παραμονής του στην οθόνη και το οπτικό εφέ (transition), με το οποίο θα εμφανιστεί. Το PowerPoint μάς δίνει τη δυνατότητα, πέρα από το εφέ του slide, να εμφανίσουμε και το body text με κάποιον ειδικό τρόπο, εξασφαλίζοντας εντυπωσιακότερα αποτελέσματα. Ετσι, ενώ έχουμε κάποιο slide με εικονίδια, μπορεί το αντίστοιχο κείμενο για κάθε εικονίδιο να έρχεται κυλιόμενο από κάτω προς τα πάνω (ή κατά οποιαδήποτε άλλη κατεύθυνση) ή να εμφανίζεται από το κέντρο προς τα έξω και αντίστροφα κ.ο.κ.

Στο PowerPoint υπάρχουν τέσσερις καταστάσεις εργασίας. Η πρώτη είναι η απλή κατάσταση, στην οποία ξεκινάμε μόλις φορτώσουμε το πρόγραμμα και κατασκευάζουμε τα slides ένα ένα. Στη δεύτερη κατάσταση, που ονομάζεται Notes, δουλεύουμε σε δύο τμήματα: ένα τμήμα γραφικών, όπου βλέπουμε το συγκεκριμένο slide σε μικρογραφία, και ένα τμήμα κειμένου, όπου γράφουμε χρήσιμες σημειώσεις που αφορούν στο slide. Η κατάσταση Slide Sorter μάς δίνει μια γενική άποψη της παρουσίασης, παραθέτοντας διαδοχικά όλα τα slides μικρογραφημένα. Εδώ μπορούμε να κάνουμε drag'n'drop όποιο slide θέλουμε, αλλάζοντας τη σειρά εμφάνισής του και ταξινομώντας όπως επιθυμούμε στην παρουσίαση. Από εδώ μπορούμε επίσης να αλλά-



Για να επιλέξουμε το εφέ, με το οποίο θα εμφανιστεί ένα slide στην οθόνη, επιλέγουμε Slide/Transition. Κάθε φορά που μετακινούμε την μπάρα πάνω στα διαθέσιμα εφέ, βλέπουμε το αποτέλεσμα στα δεξιά του παραθύρου.

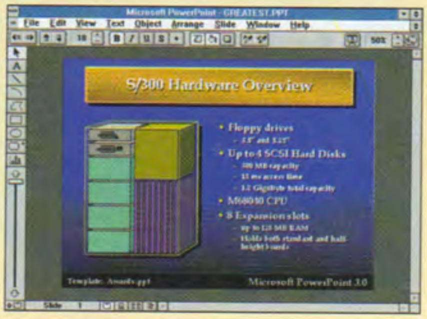


Το επόμενο βήμα μετά την επιλογή εφέ (transition) είναι ο καθορισμός του χρόνου εναλλαγής από το προηγούμενο slide στο συγκεκριμένο (διάρκεια εφέ). Υπάρχουν τρεις ταχύτητες: Slow, Medium, Fast. Καλύτερες συνήθως είναι οι δύο πρώτες.

ξουμε άμεσα τη διάρκεια και το εφέ κάθε slide. Η κατάσταση Outline δείχνει διαδοχικά τα κείμενα όλων των slides (τίτλους και κορμούς), τα οποία μπορούμε να αλλάξουμε άμεσα, παρακάμπτοντας τις καθυστερήσεις της κατάστασης 1. Οι τίτλοι έχουν μεγαλύτερο μέγεθος, ώστε να ξεχωρίζουν από τους υπότιτλους.

Το Microsoft PowerPoint διαθέτει μια πλούσια βιβλιοθήκη γραφικών με templates και cliparts. Τα cliparts είναι διανυσματικά εικονίδια, τα οποία μπορούμε να ενσωματώσουμε στα slides μας, και είναι ομαδοποιημένα ανά κατηγορίες, όπως business, signs, humour κ.λπ. Τα templates αντίστοιχα είναι κάποια έτοιμα backgrounds, πάνω στα οποία σχεδιάζουμε τα slides της παρουσίασης. Θα μπορούσαμε παραστατικά να αναφέρουμε πως σε έναν πίνακα ζωγραφικής, το template είναι ο μουσαμάς πάνω στον οποίο ζωγραφίζουμε. Το πρόγραμμα δουλεύει με ένα σύνολο χρωμάτων (text, background, line, shadow, fill, bullet), το οποίο μπορούμε να παραμετροποιήσουμε από την επιλογή Slide/Color Scheme. Κάθε template συνοδεύεται αντίστοιχα και από ένα προκαθορισμένο Color Scheme. Το Color Scheme είναι δηλαδή κάτι σαν την παλέτα του slide. Αν θέλετε να αλλάξετε χρώματα, υπάρχουν κάποια έτοιμα για επιλογή, ενώ σας δίνεται η δυνατότητα να ορίσετε το χρώμα που θέλετε με τη μέθοδο χρωματισμού HSB (Hue Saturation Brightness). Με την τεχνική αυτή, μπορείτε να επιτύχετε οποιαδήποτε απόχρωση. Η αδυναμία του προγράμματος είναι πως σε μία παρουσίαση μπορούμε να έχουμε μόνο ένα template (το ίδιο συμβαίνει και με τα άλλα προγράμματα), γεγο-

ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ



Στο PowerPoint υπάρχουν τέσσερις καταστάσεις εργασίας. Η πρώτη είναι η απλή κατάσταση, στην οποία κατασκευάζουμε και επεξεργαζόμαστε τα slides ένα ένα.



Στη δεύτερη κατάσταση, που ονομάζεται Notes, έχουμε δύο λειτουργικά τμήματα. Ένα τμήμα γραφικών όπου βλέπουμε το συγκεκριμένο slide σε μικρογραφία και ένα τμήμα κειμένου όπου γράφουμε χρήσιμες σημειώσεις.



Η κατάσταση Slide Sorter μάς δίνει μια γενική άποψη της παρουσίασης, παραθέτοντας διαδοχικά όλα τα slides μικρογραφημένα. Μπορούμε να κάνουμε drag'n'drop όποιο slide θέλουμε, αλλάζοντας τη σειρά εμφάνισής του στην παρουσίαση.



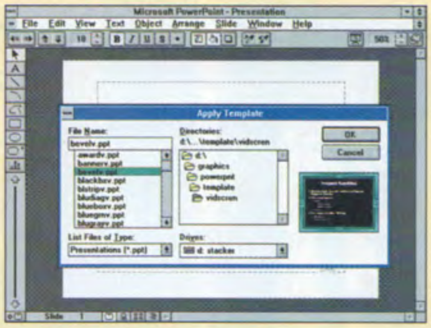
Η κατάσταση Outline δείχνει διαδοχικά τα κείμενα όλων των slides (τίτλους και κορμούς), τα οποία μπορούμε να αλλάξουμε άμεσα, παρακάμπτοντας τις καθυστερήσεις της κατάστασης 1.

Δουλέψτε με...

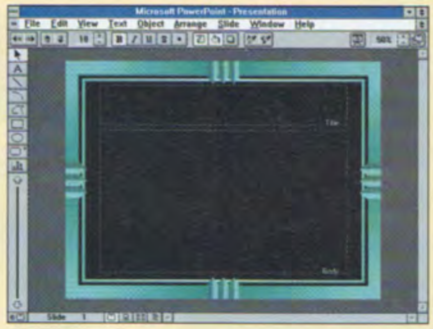
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ BACKGROUNDS



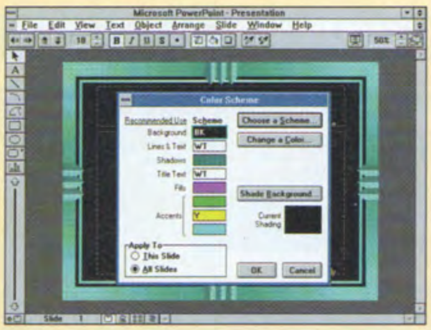
Ενα slide αποτελείται από δύο βασικά μέρη, τον τίτλο και τον κυρίως κορμό. Κάθε φορά που ξεκινάτε την κατασκευή ενός slide, αρχίζετε από αυτό το σημείο.



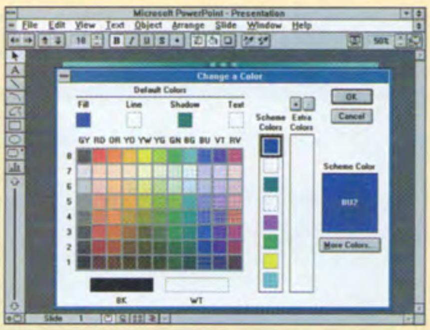
Για να χρωματίσουμε το background ενός slide, μπορούμε είτε να φορτώσουμε ένα από τα διαθέσιμα templates του PowerPoint (με την επιλογή File/Apply Template) είτε να διαλέξουμε ένα συγκεκριμένο χρώμα για το background, το οποίο μπορεί να είναι σκιασμένο (ντεγκραντέ).



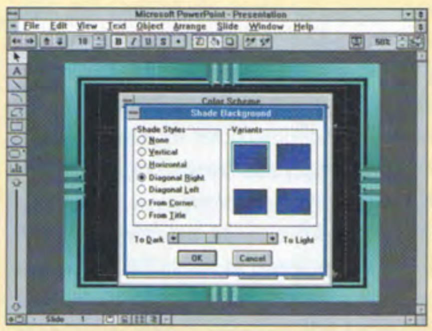
Εδώ φορτώσαμε ένα από τα διαθέσιμα templates του PowerPoint. Οπως βλέπετε, κάθε template συνοδεύεται και από ένα προκαθορισμένο color scheme (σύνολο χρωμάτων). Προσέξτε πώς το background του slide έγινε από άσπρο μαύρο.



Με την επιλογή Slide/Color Scheme, αλλάζουμε το σύνολο χρωμάτων (text, fill, background, shadow, line κ.λπ.) του συγκεκριμένου slide. Στο συγκεκριμένο slide θα αλλάξουμε το background χρώμα.



Πατώντας το button "Change a color" του προηγούμενου dialog box, ερχόμαστε σε αυτό το παράθυρο, όπου διαλέγουμε το background χρώμα που θέλουμε. Από εδώ μπορούμε επίσης να αλλάξουμε και τα υπόλοιπα χρώματα (text, fill κ.λπ.).



Μετά την επιλογή του χρώματος, επιστρέφουμε ξανά στο "Color Scheme" dialog box. Πατώντας το πλήκτρο "Shaded Background", επιλέγουμε ντεγκραντέ χρωματισμό. Σε αυτό το dialog box, ρυθμίζουμε τη φωτεινότητα της σκίασης και τον τύπο της σκίασης (διαγώνιο, κάθετο, οριζόντιο κ.λπ.).

νός που παρακάμπτεται εμμέσως, αν χρησιμοποιήσουμε διαφορετικούς συνδυασμούς χρωμάτων σε κάθε slide. Κάτι τέτοιο όχι μόνο επιτρέπεται αλλά και επιβάλλεται, για να μη γίνει κουραστική και μονότονη η παρουσίαση. Σε ό,τι αφορά διάφορα tips για καλύτερα slides, υπάρχει ένα κεφάλαιο μέσα στο help του PowerPoint, το οποίο σας δίνει χρήσιμες οδηγίες για να αποφεύγετε τα πιο συνηθισμένα λάθη. Για παράδειγμα, σε ένα slide δεν ενδείκνυται να χρησιμοποιείτε πολλά fonts για κείμενο. Καλύτερα να χρησιμοποιείτε μια γραμματοσειρά (το πολύ δύο) δουλεύοντας με διαφορετικά χρώματα και μεγέθη.

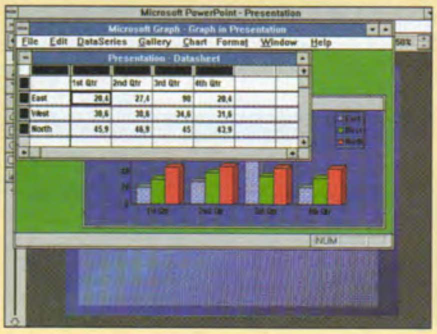
Ενα από τα βασικότερα στοιχεία των παρουσιάσεων είναι οι γραφικές παραστάσεις για απεικόνιση στατικών στοιχείων. Το PowerPoint διαθέτει ένα πλήθος από τύπους γραφημάτων - δύο και τριών διαστάσεων - όπως πίτες, μπάρες, ιστογράμματα κ.ά. Στο PowerPoint μπορούμε είτε να δημιουργήσουμε εξαρχής γραφήματα, δίνοντας τα απαραίτητα αριθμητικά δεδομένα, είτε να εισάγουμε έτοιμα δεδομένα από αρχεία του Microsoft Excel.

Οσον αφορά στη φιλοσοφία λειτουργίας του προγράμματος, το PowerPoint ανήκει στην κατηγορία των αντικειμενοστραφών εφαρμογών. Το πρόγραμμα χωρίζει τα slides σε αντικείμενα. Αντικείμενα είναι είτε τα γραφικά που εισάγουμε από αρχεία ή cliparts, είτε το body text και τα άλλα κείμενα, είτε ο τίτλος κάθε slide. Κάθε αντικείμενο χαρακτηρίζεται από κάποιες ιδιότητες. Για παράδειγμα, ένα κείμενο έχει κάποια συγκεκριμένη γραμματοσειρά, μέγεθος, στιλ (bold, italics κ.λπ.), χρώμα, σκιά (για σκιασμένο κείμενο) και πλαίσιο (αν θέλουμε το παράθυρο του συγκεκριμένου κειμένου να έχει κάποιο frame). Οι περισσότερες ιδιότητες των κειμένων ρυθμίζονται από το μενού Text. Ολα τα άλλα αντικείμενα (εικόνες, σχήματα, γραφικές παραστάσεις κ.λπ.) ελέγχονται από το μενού Object. Σε αυτό το μενού μπορούμε να ρυθμίσουμε χρώμα, σκιά, διεύθυνση και μέγεθος σκιάς (οριζόντια και κάθετη μετατόπιση), πάχος και χρώμα γραμμής (για πλαίσια και σχήματα), χρώμα μελάνης (fill color) και ό,τι άλλο χαρακτηρίζει κάθε αντικείμενο. Μια ξεχωριστή λειτουργία, που βρίσκουμε σε αυτό το μενού, είναι η λειτουργία "Recolor Picture", η οποία σας δίνει τη δυνατότητα να ορίσετε όλα τα χρώματα από την

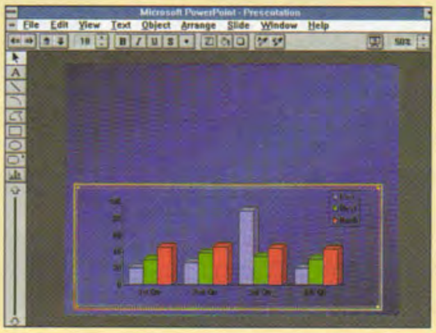
ΓΡΑΦΙΚΕΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ



Ενα από τα βασικότερα στοιχεία των παρουσιάσεων είναι οι γραφικές παραστάσεις. Το PowerPoint διαθέτει πλήθος από τύπους γραφημάτων (πίτες, μπάρες κ.λπ.). Το πρώτο βήμα για την κατασκευή ενός γραφήματος είναι το πάτημα του προτελευταίου πλήκτρου στην κάθετη μπάρα και ο καθορισμός της περιοχής (μέγεθος) του γραφήματος.



Αμέσως μόλις καθορίσουμε την περιοχή του γραφήματος, το πρόγραμμα μας φέρνει σε αυτήν εδώ την ξεχωριστή ενότητα που διαχειρίζεται γραφήματα. Εδώ δίνουμε τα στοιχεία της παράστασης σε ένα φύλλο τύπου Excel και επιλέγουμε τον τύπο του γραφήματος.



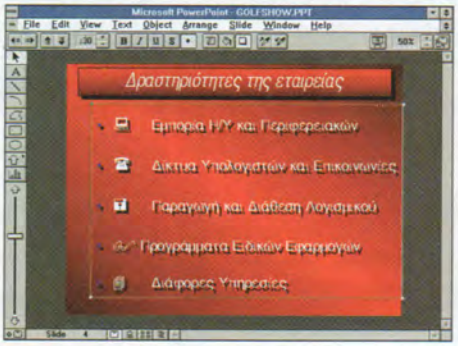
Μόλις καταχωρίσουμε τα στοιχεία της παράστασης και επιλέξουμε τον τύπο γραφήματος, το PowerPoint κατασκευάζει αυτόματα το αντίστοιχο γράφημα.

αρχή, των εικόνων cliparts που εισάγετε σε κάθε slide. Με αυτόν τον τρόπο, κάθε clipart μπορεί να χρωματιστεί έτσι, ώστε να ταιριάζει άψογα με το background χρώμα και το template του συγκεκριμένου slide. Το PowerPoint ταξινομεί τα αντικείμενα πάνω στα slides με τη μέθοδο LIFO (Last In Firsts Out), η οποία θυμίζει τη στοίβα πιάτων. Αν δηλαδή σύρετε δύο ή περισσότερα αντικείμενα στο ίδιο μέρος, τότε πάνω πάνω θα βρίσκεται αυτό που δημιουργήθηκε τελευταίο, ενώ στον πάτο θα είναι το αντικείμενο, το οποίο προηγήθηκε όλων των άλλων. Για να αναταξινομήσετε τη θέση των αντικειμένων, δουλεύετε με τις επιλογές του μενού Arrange (τακτοποίηση). Ετσι, για να στείλετε ένα αντικείμενο μια θέση πίσω, επιλέγετε Arrange/Send to back, ενώ για το αντίστροφο επιλέγετε Arrange/Bring to front. Οποιαδήποτε διαχείριση της θέσης των αντικειμένων και αν θέλετε να κάνετε, θα πρέπει να έρθετε στο μενού Arrange.

Στο πακέτο του PowerPoint, εκτός από το κυρίως πρόγραμμα, υπάρχει και το PowerPoint Viewer (PPTVIEW.EXE). Με το πρόγραμμα αυτό μπορούμε να εκτελέσουμε παρουσιάσεις, οι οποίες δημιουργήθηκαν από το PowerPoint (αρχεία με κατάληξη .PPT), χωρίς να έχουμε εγκατεστημένο το PowerPoint στο δίσκο. Αρκεί να δώσουμε ως παράμετρο το συγκεκριμένο αρχείο. Αν θέλετε, λοιπόν, να παρουσιάσετε τα slides σας σε κάποιον άλλο υπολογιστή, αρκεί να πάρετε μαζί σας από ένα αντίγραφο του PPTVIEW.EXE και των παρουσιάσεών σας.

ΕΝ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΙ

Οσοι δεν έχουν εξοικειωθεί με το Microsoft PowerPoint, σίγουρα πήραν μια καλή γεύση των δυνατοτήτων του πακέτου αυτού. Πολλοί, όταν άκουγαν το όνομα αυτό, είχαν την εντύπωση πως πρόκειται απλώς για κάποιο πρόγραμμα ζωγραφικής της Microsoft, αντίστοιχο του Designer της Micrografx. Αντιθέτως, όπως αναφέραμε και παραπάνω, το PowerPoint είναι ένα ισχυρό πρόγραμμα παρουσιάσεων, το οποίο δίνει εντυπωσιακά αποτελέσματα. Αντίστοιχα πακέτα της αγοράς υστερούν σε ταχύτητα, μνήμη και έξτρα εργαλεία. Η WordPerfect έκανε ένα βήμα μπροστά με το WordPerfect Presentations 2.0, αλλά δυστυχώς τα υπέροχα templates που διαθέτει το πακέτο χαραμίζονται κυριολεκτικά, λόγω της πολύ μικρής ταχύτητας εργασίας και της αποτυχημένης διαχείρισης μνήμης. Συγκεκριμένα, και τα δύο προγράμματα είχαν δοκιμαστεί σε έναν 386DX/40 MHz με 4 MB μνήμης. Μετά τα τρία - τέσσερα slides, το WordPerfect Presentations δεν άντεξε (από άποψη μνήμης) να εμφανίσει όλα τα slides με τα σωστά transitions και αδυνατούσε να δημιουργήσει run-time παρουσιάσεις. Το PowerPoint 3.0 έχει κερδίσει σαφώς στα σημεία, ενώ ήδη κυκλοφορεί η νεότερη έκδοση του πακέτου, το Microsoft PowerPoint 4.0, το οποίο θα εξετάσουμε. ■



Bullet είναι ένας ειδικός χαρακτήρας, ο οποίος μπαίνει ως πρόθεμα σε κάθε παράγραφο του κειμένου, προκειμένου να ξεχωρίζουν μεταξύ τους οι γραμμές των διαφορετικών παραγράφων. Για να ενσωματώσουμε bullets σε ένα κείμενο, επιλέγουμε το κείμενο που μας απασχολεί και κάνουμε κλικ στο πλήκτρο με το σύμβολο της τελείας που βρίσκεται στην οριζόντια Space Bar.



Το PowerPoint μάς δίνει τη δυνατότητα να ορίσουμε εμείς (customization) το χαρακτήρα Bullet για κάθε κείμενο. Μέσα από την επιλογή Text/Bullet, επιλέγουμε γραμματοσειρά και τον αντίστοιχο χαρακτήρα bullet. Κάτω αριστερά της οθόνης μπορούμε να αλλάξουμε και το χρώμα των bullets.

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε κάθε μήνα κόλπα και τεχνικές για τα γνωστότερα προγράμματα της αγοράς, τόσο για το DOS όσο και για το περιβάλλον των Windows. Αν γνωρίζετε καλά κάποιο πρόγραμμα και ξέρετε τεχνικές που πιστεύετε ότι θα είναι χρήσιμες για τους άλλους, γράψτε μας στη διεύθυνση του περιοδικού, με την ένδειξη "Για τη στήλη Hints 'n' Tips". Ακόμα, μπορείτε να στείλετε e-mail στην CompuLink στο χρήστη Master.

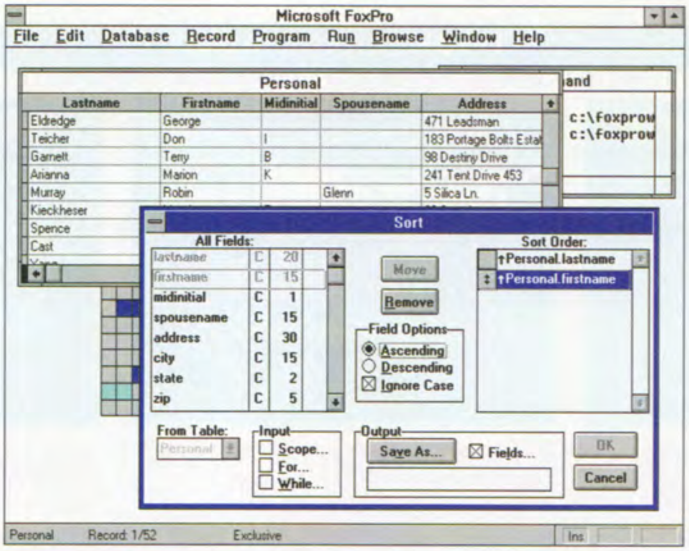
Επιμέλεια: Αντώνης Ροζάκης, Τάσος Κουτσοβασίλης

FOX PRO FOR WINDOWS



Παροχή γρήγορων συμβουλών στους χρήστες εφαρμογών

Εάν χρειάζεται να μεταφέρετε πληροφορίες σε ένα χρήστη εφαρμογών, χρησιμοποιήστε στο πρό-



γραμμά σας την εντολή SET MESSAGE TO, και τότε οι πληροφορίες θα εμφανιστούν στην μπάρα κατάστασης (status bar). Η παρακάτω γραμμή υποδεικνύει στους χρήστες πώς να πάρουν επιπρόσθετες πληροφορίες για μια φόρμα:

SET MESSAGE TO "Click ? for more information"

Μετάφραση και εκτέλεση με ένα βήμα

Το FoxPro μπορεί να σας εξοικονομήσει πολύτιμο χρόνο κατά τον προσδιορισμό και τη διόρθωση σφαλμάτων (debugging) του κώδικά σας. Τροποποιήστε τον κώδικά σας, όπως χρειάζεται, και πατήστε απλώς Ctrl-O για μετάφραση και εκτέλεση με ένα βήμα.

Γρήγορη επανεκτέλεση των εντολών

Εκτελέστε τις εντολές σας για δεύτερη φορά, ανοίγοντας το παράθυρο εντολών, τοποθετώντας το δρομέα στην εντολή την οποία θέλετε να επαναλάβετε και πατώντας Enter.

Αν η εντολή δεν λειτούργησε σωστά την πρώτη φορά, τροποποιήστε την και εκτελέστε την αλλαγμένη έκδοσή της. Πατήστε Ctrl-F2 για να ανοίξει το παράθυρο εντολών οποιαδήποτε στιγμή, αλλά όχι κατά τη διάρκεια μετάφρασης ή εκτέλεσης προγραμμάτων.

Αμεσο κλείσιμο όλων των παραθύρων σας

Εάν έχετε συγχρόνως πολλά παράθυρα ανοιχτά, κρατήστε πατημένο το Shift, επιλέξτε File/Close και τότε όλα τα ανοιχτά παράθυρα θα κλείσουν. Επιλέξτε File/Close για να κλείσετε μόνο το επιλεγμένο παράθυρο.

QUICKEN FOR WINDOWS 2.0

Δουλεύοντας με δεδομένα γραφημάτων

Οταν βλέπετε τα γραφήματα του Quicken, μπορείτε να πάρετε οποιαδήποτε από τα δεδομένα τους. Κάντε κλικ με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού πάνω σε ένα ραβδόγραμμα ή σε μια πίτα και η τιμή θα εμφανιστεί σε ένα παράθυρο. Κρατώντας πατημένο το Shift, κάντε κλικ πάνω σε μια πίτα και το Quicken κρύβει το κομμάτι. Κάντε διπλό κλικ πάνω σε ένα γράφημα πίτας και το Quicken ξεχωρίζει αυτήν την κατηγορία, την οποία και μετατρέπει σε ραβδόγραμμα.

Κάντε διπλό κλικ πάνω σε μια ράβδο για να εμφανίσετε ένα συγκριτικό γράφημα πίτας. Κάντε διπλό κλικ πάνω σε μια πίτα ή σε μια ράβδο από το νέο γράφημα και το Quicken σάς εμφανίζει τα δεδομένα σε φόρμα spreadsheet. Κάντε διπλό κλικ παρανάνω από μια φορά και το Quicken θα ανοίξει το transaction register, όπου μπορείτε να προσθέσετε ή να αλλάξετε οποιεσδήποτε transactions.

Παραμετροποίηση των συμβολοσειρών για πιο εύκολη ανάγνωση

Το transaction register τού Quicken μπορεί να είναι δυσανάγνωστο σε ορισμένες οθόνες. Αυξήστε το μέγεθος της συμβολοσειράς για πιο εύκολη εισαγωγή των transactions. Χρησιμοποιήστε έναν ASCII επεξεργαστή κειμένου για να ανοίξετε το QUICKEN.INI, το οποίο βρίσκεται στον κατάλογο όπου είναι εγκαταστημένα τα Windows, και προσθέστε την παρακάτω γραμμή στο τμήμα [Quicken] του αρχείου:

Fontsize=12

Το Quicken χρησιμοποιεί εξ ορισμού το μέγεθος των 10 στιγμών. Προσαρμόστε ανάλογα το μέγεθος της γραμματοσειράς. Κλείστε το Quicken και ξαναφορτώστε το. Το νέο μέγεθος της γραμματοσειράς εμφανίζεται σε όλους τους registers.

Εκτύπωση αναφορών σε 1-2-3 format

Το Quicken δεν προσφέρει μια απλή διαδικασία για την εξαγωγή δεδομένων σε ένα spreadsheet

αλλά μπορείτε να εκτυπώσετε μία αναφορά σε 1-2-3 format. Επιλέξτε Reports, διαλέξτε μία φόρμα και θέστε την ημερομηνία. Το Quicken εμφανίζει τη φόρμα στην οθόνη. Κάντε κλικ στο Print και επιλέξτε το 1-2-3 format από το κουτί διαλόγου (dialog box). Πληκτρολογήστε το όνομα του αρχείου και ακολουθήστε τις προτροπές.

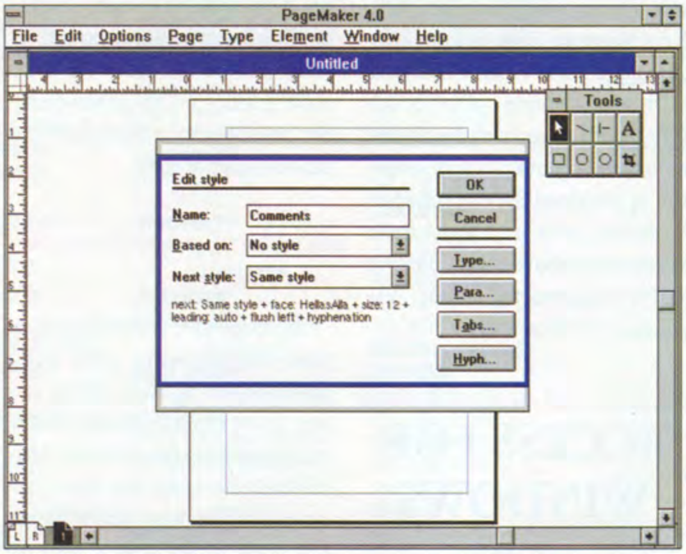
PAGEMAKER 4.0



Προσθήκη σημειώσεων που δεν τυπώνονται

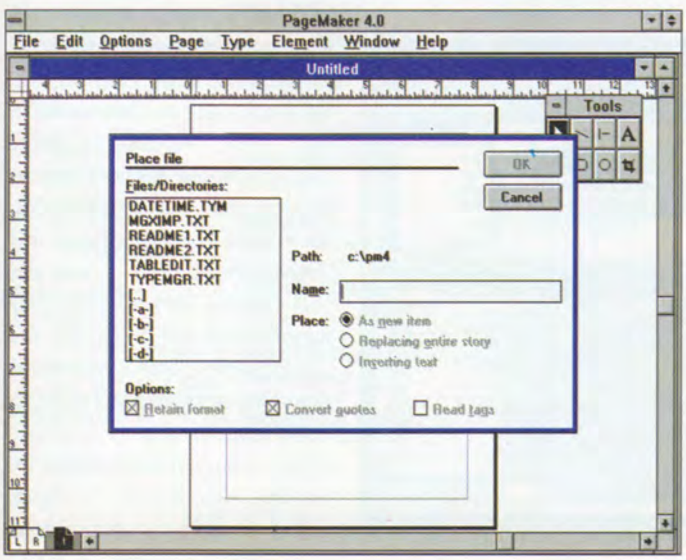
Εάν χρειάζεται να αφήσετε σημειώσεις σε ένα συνάδελφο για κάποιο κείμενο, να κάνετε εκδοτικά σχόλια ή να υπενθυμίσετε στον εαυτό σας μια εργασία που δεν έχετε κάνει, μπορείτε να τοποθετήσετε σχόλια, τα οποία δεν τυπώνονται στο κείμενό σας.

Δημιουργήστε ένα χαρακτηριστικό style με το όνομα Comments, το οποίο μπορεί να διαβαστεί εύκολα στην οθόνη - χρησιμοποιώντας ίσως ένα φωτεινό χρώμα - και γράψτε σημειώσεις οποιουδήποτε μήκους στο pasteboard του PageMaker (χώρος γύρω από τη σελίδα). Τα σχόλια αυτά δεν επηρεάζουν το σχεδιασμό του κειμένου και ακόμα και αν δεν τα σβήσετε, δεν εμφανίζονται κατά την εκτύπωση.



Τοποθέτηση γραφημάτων σε αναμονή

Οταν είστε έτοιμοι να τοποθετήσετε γραφήματα στο PageMaker και αντιληφθείτε ότι το κείμενο χρειάζεται μια τελευταία τροποποίηση πριν από την τοποθέτηση της εικόνας, μην κάνετε κλικ στο pointer tool για να ακυρώσετε την τοποθέτηση. Αντί για αυτό, απλώς πατήστε το Backspace. Το γράφημα αυτόματα θα τοποθετηθεί στο pasteboard του PageMaker, αριστερά από τη σελίδα, όπου και θα παραμείνει μέχρι να το τοποθετήσετε εσείς στο σημείο όπου επιθυμείτε.



FREELANCE GRAPHICS

Δημιουργία επιτυχημένων screen shows

Εάν πρόκειται να δείξετε την παρουσίασή σας σε οθόνη PC, βεβαιωθείτε ότι έχουν γίνει τα πάντα. Υπάρχουν τρεις τρόποι για να "τρέξεις" ένα screen show: πατώντας Alt-F10, επιλέγοντας View/Screen Show ή κάνοντας κλικ στο smarticon που μοιάζει με κάμερα. Οταν αρχικά στήσετε το show, επιλέξτε αυτόματη ή με το χέρι αλλαγή των slides (η δεύτερη απαιτεί ένα κλικ του ποντικιού ή ένα πάτημα πλήκτρου για την επίδειξη του επόμενου slide). Από τα Effects, επιλέξτε ένα effect μετάβασης (transition), απενεργοποιήστε το Apply to All Pages και κάντε κλικ στο OK. Αποφύγετε τον πειρασμό να χρησιμοποιήσετε πάνω από μια μετάβαση - ίσως φαίνεται λίγο συναρπαστικό, αλλά είναι πιθανόν να αποσπάσετε την προσοχή των θεατών από τα σημεία τα οποία προσπαθείτε να τονίσετε. Και το κυριότερο, δείτε από πριν το Show για εξακρίβωση. Εάν τα slides δεν γεμίζουν την οθόνη, επιλέξτε File/Printer Setup και κάντε κλικ στο Optimize for Screen Show.

Δημιουργία συνδέσμων σε γραφήματα από το 1-2-3

Με όλες τις γραφικές επιλογές που είναι διαθέσιμες στο Freelance, είναι εύκολο να παραβλέψετε τον ταχύτερο τρόπο για να αντιγράψετε γραφήματα από το 1-2-3 για DOS. Οταν χρειάζεστε απλά, αποτελεσματικά και γρήγορα γραφήματα, επιλέξτε File/Import Graph.

Στη συνέχεια, επιλέξτε το αρχείο του 1-2-3, το οποίο περιέχει το γράφημα, και κάντε κλικ στο Named Graphs. Επιλέξτε το γράφημα που θα εισαχθεί από το list box και κάντε κλικ στο OK. Εξ ορισμού, το γράφημα που εισάχθηκε θα συνδεθεί δυναμικά με το πρωτότυπο. Ετσι, οποιαδήποτε αλλαγή στα δεδομένα του αρχείου επηρεάζει άμεσα τα δεδομένα του γραφήματος. Εάν προτιμάτε στατικά γραφήματα, επιλέξτε Edit/Link Options και κάντε κλικ στα Delete και Done.

Γρήγορος σχεδιασμός drop shadows σε ορθογώνια αντικείμενα

Θέλετε να κάνετε ένα κουτί κειμένου ή ένα γράφημα να ξεχωρίζουν; Υπάρχει ένας γρήγορος τρόπος για να σχεδιάσετε μια ορθογώνια drop shadow. Κάντε κλικ

στο εργαλείο και σχεδιάστε ένα ορθογώνιο. Ενώ είναι ακόμα το ενεργό στοιχείο, επιλέξτε Edit/-Replicate. Το αντίγραφο έχει αντισταθμιστεί σωστά για drop shadow, αλλά βρίσκεται στην κορυφή, γι' αυτό επιλέξτε Arrange-/Priority/Fall Back One.

Τώρα, αλλάξτε το χρώμα της σκιάς. Επιλέξτε Style/Attributes και από το Area 1st Colour επιλέξτε μια πιο σκούρα απόχρωση από αυτή του αρχικού ορθογωνίου ή, ίσως, και τη μαύρη. Κάντε κλικ στο OK. Ενώ η σκιά είναι ακόμα ενεργός, πατήστε το Shift και κάντε κλικ στο αρχικό ορθογώνιο για να το επιλέξετε.

Χρησιμοποιήστε Arrange/Group για να συνδέσετε τα δύο γραφήματα. Με ελάχιστες παραλλαγές, αυτή η τεχνική λειτουργεί θαυμάσια και για σκίαση γραφημάτων που έχουν εισαχθεί.

Βασικές αρχές για αποτελεσματικά screen shows

Μια τεχνική για να δώσετε έμφαση σε ένα θέμα μιας διαφάνειας ή μιας παρουσίασης είναι να εμφανίσετε μια λίστα των σημείων σας, το ένα μετά το άλλο, τονίζοντας κάθε διαδοχικό σημείο καθώς μιλάτε γι' αυτό.

Αυτό είναι γρήγορο και εύκολο - απλώς γράψτε τη λίστα των σημείων αυτών στην πρώτη διαφάνεια, αντιγράψτε τη και διοχετεύστε τη σε τόσες διαφάνειες όσα και τα σημεία της λίστας. Στη συνέχεια, τονίστε το κάθε σημείο με τη σειρά, ένα σε κάθε διαφάνεια, είτε μεγεθύνοντάς το είτε κάνοντάς το πιο έντονο (bold).

Για μικρότερες λίστες θεμάτων, τις οποίες μπορείτε να χειριστείτε ευκολότερα, δοκιμάστε τη χρήση μιας δομής, στην οποία προσθέτετε σημεία στη λίστα καθώς τα αναφέρετε.

Σε αυτή την περίπτωση, είναι ταχύτερο να αρχίσετε με όλη τη λίστα, να την αντιγράψετε και να τη διοχετεύστε σε κάθε διαφάνεια, αφού σβήσετε τα τελευταία σημεία. Η συνετή χρήση μεταβάσεων (transitions) κάνει αυτή την τεχνική πιο αποτελεσματική. Χρησιμοποιήστε τη μετάβαση Bottom, Leftside ή Rightside, ώστε να δώσετε την εντύπωση ψευδο-κίνησης, όπου το νέο αντικείμενο της λίστας "γλιστράει" στη θέση του.

ACCESS FOR WINDOWS 1.0



Γρήγορη δημιουργία πινάκων

Ενας γρήγορος τρόπος για τη δημιουργία πινάκων είναι να ανοίξετε έναν πίνακα (όπως τον πίνακα/δείγμα της Access, NWIND.MDB) σε κατάσταση σχεδίασης (Design mode), να επιλέξετε έναν αριθμό πεδίων, να τα αντιγράψετε στο Clipboard και, στη συνέχεια, να επιλέξετε Paste σε ένα νέο πίνακα. Η Access αντιγράφει όλα τα σχόλια, τα χαρακτηριστικά και τα ονόματα πεδίων στη νέα βάση δεδομένων. Δημιουργήστε έναν πρότυπο πίνακα για όνομα, διεύθυνση, πόλη, χώρα και ταχυδρομικό κώδικα και όποια άλλα πεδία χρειάζεστε, και χρησιμοποιήστε τον ως φόρμα (template) για μελλοντικούς πίνακες.

Εκτέλεση εντολών κατά την εκκίνηση

Δημιουργήστε ένα macro, το οποίο ενεργοποιείται κάθε φορά που ανοίγετε τη βάση δεδομένων σας. Για τη δημιουργία ενός macro, που περιορίζει έναν πίνακα όταν τον ανοίγετε, κάντε κλικ στη στήλη Actions της φόρμας Macro Design και επιλέξτε Minimise. Σώστε το macro ως AUTOEXEC - θα εκτελείται κάθε φορά που ανοίγετε τη βάση δεδομένων. Μπορείτε να παρακάμψετε το macro κρατώντας πατημένο το Shift.

DYNACOMM

Βλέποντας γραφικά on-line

Εάν δεν μπορείτε να περιμένετε μέχρι να μεταφερθούν διάφοροι χάρτες καιρού ή άλλες εικόνες γραφικών από την CompuServe, χρησιμοποιήστε τον image viewer τού DynaComm, για να δείτε τα γραφικά on-line. Στην CompuServe, απλώς επιλέξτε READ αντί για DOWNLOAD για το αρχείο, το οποίο θέλετε να δείτε. Το DynaComm ανοίγει ένα παράθυρο γραφικών και αρχίζει να δείχνει το γράφημα γραμμή-γραμμή, όπως το λαμβάνει το modem σας. Οταν ολοκληρωθεί το γράφημα, το DynaComm σάς ειδοποιεί με ένα ηχητικό σήμα και ο έλεγχος επιστρέφει στο κυρίως παράθυρο. Δυστυχώς, δεν μπορείτε να σώσετε τις εικόνες που είδατε με αυτόν τον τρόπο, όταν έχετε έκδοση παλαιότερη από την 3.10.02.

Προσαρμογή του scrollback buffer

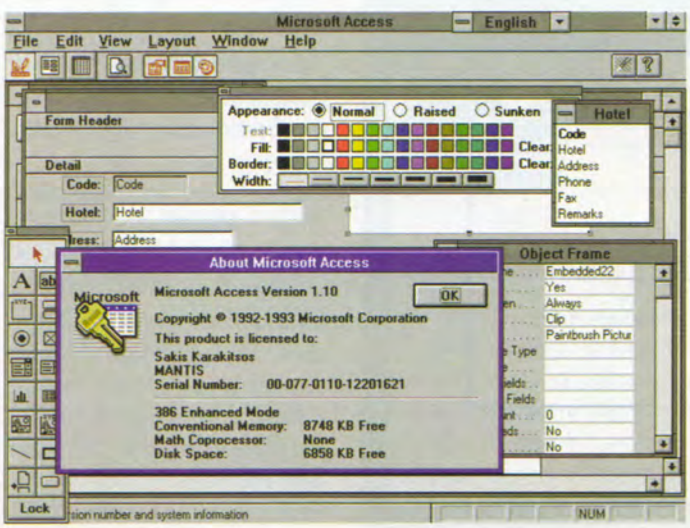
Ο scrollback buffer τού DynaComm μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να κάνετε πιο αργό το scrolling της οθόνης, όταν αυτό είναι γρήγορο και δεν προλαβαίνετε να διαβάσετε ένα κείμενο.

Εάν ο scrollback buffer είναι πολύ μικρός, επιλέξτε Settings/ Terminal Preferences και εισάγετε ένα μεγαλύτερο αριθμό στο κουτί "# of Buffer Lines". Ο buffer τού DynaComm μπορεί να είναι μέχρι 399 γραμμές.

Χρησιμοποιώντας το ποντίκι on-line

Χρησιμοποιήστε το ποντίκι, προκειμένου να πάρετε αντικείμενα και εντολές από κάποιο απομακρυσμένο μενού κειμένου (text menu) ενός host. Αρχικά, επιλέξτε Settings/Mouse Options για να προσδιορίσετε πώς θα μεταφράζεται το κάθε κλικ του ποντικιού από το DynaComm.

Η ομάδα Left Double-Click προσδιορίζει την αντίδραση του προγράμματος, όταν κάνετε διπλό κλικ πάνω σε κείμενο σε ένα παράθυρο τερματικού με το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού. Επιλέξτε Do Nothing, εάν θέλετε το DynaComm να αγνοήσει τα αριστερά



ΟΙ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΜΑΣ ΔΙΑΤΙΘΕΝΤΑΙ

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΑΘΗΝΑ - ΚΕΝΤΡΟ
ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΗΣ
Πανεπιστημίου 34,
Τηλ.: 3625026 *
ΑΥΓΟΥΛΕΑΣ & ΣΙΑ
Σολωμού 4, Τηλ.: 3600263 *
ΔΗΜΑΚΑΡΑΚΟΣ
Καποδιστρίου 24,
Τηλ.: 3300592 *
ΕΛΕΥΘΕΡΟΥΔΑΚΗΣ
Νίκης 4, Τηλ.: 3235594 *
GUTENBERG
Σόλωνος 103, Τηλ.: 3600127 *
HARD & SOFT COMPUTERS
Δεριγνύ 46-48, Τηλ.: 8815931 **
ΗΒΟΣ Γ. & ΥΙΟΙ
Σόλωνος 87, Τηλ.: 3612130 *
ΘΕΜΙΣ ΚΩΣΤΗ
Μπόταση 4, Τηλ.: 3626629 *
ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ
Στουρνάρη 37, Τηλ.: 3629629 *
OASIS COMPUTER
Μάρνη 1, Τηλ.: 5227591 **
ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Στουρνάρη 23 & 35,
Τηλ.: 3641826, 3604397-8 *
PAPER TOWN
Λεωφ. Κηφισίας 135,
Τηλ.: 6495260 *
ΠΡΩΤΟΠΟΡΙΑ
Γραβιάς 3-5,
Τηλ.: 3601591 *
SMART OFFICE AUTOMATION
Στουρνάρη 57
Τηλ.: 5245784 **
ΣΠΟΥΔΑΣΤΗΣ
Στουρνάρη 33, Τηλ.: 3632558 *
ΣΤΑΜΟΥΛΗΣ Α.
Αβέρωφ 2, Τηλ.: 5238305 *

ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ
FORUM AE
Μεσογείων 439,
Τηλ.: 6380363 *

ΑΙΓΑΛΕΩ
COMPUTER ALFA
Θηβών 360, Τηλ.: 5981621 **

ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ
PC WORKS
Χρυσοστ. Σμύρνης 28,
Τηλ.: 9936811 **

ΓΑΛΑΤΣΙ
NETCOM
Χριστιανουπόλεως 122,
Τηλ.: 2910706 **

ΕΛΛΗΝΙΚΟ
MICROCHIP H/Y
Τιτάνων 28 ,
Τηλ.: 9954622 **
MICROCHIP STUDIO
Βοσπόρου 30 ,
Τηλ.: 9961945 **

ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ
SMM ABEE
Λ. Βουλιαγμένης 401,
Τηλ.: 9710512 **

ΚΑΛΛΙΘΕΑ
MICROSTEP
Σοφοκλέους 107, Τηλ.: 9563622 **
ΠΑΥΛΟΠΟΥΛΟΥ Π.
Θησέως 190, Τηλ.: 9519307 *

ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ
PROGRESS COMPUTERS
Π. Τσαλδάρη 52,
Τηλ.: 4000085 **

ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ
MB COMPUTERS II
Σάμου 64 & Ταξιαρχών,
Τηλ.: 4921600 **

ΚΟΛΩΝΟΣ
FREEBYTES
Βορείου Ηπείρου 62 **

ΚΥΨΕΛΗ
DATA LIMIT
Βελβενδούς 34, Τηλ.: 8819003 **

ΜΑΡΟΥΣΙ
FORUM
Εμπορικό Κέντρο ΑΙΘΡΙΟ,
Τηλ.: 6896826 *

ΜΟΣΧΑΤΟ
STEP LINE
Μακρυγιάννη 7, Τηλ.: 9303986 **

Ν. ΕΡΥΘΡΑΙΑ
COMPUTING POWER CENTER
Ελ. Βενιζέλου 112,
Τηλ.: 6206158 **

Ν. ΣΜΥΡΝΗ
MICROCHIP 3
Βίαντος 14, Τηλ.: 9311313
MICROSTORE
Ελ. Βενιζέλου 24,
Τηλ.: 9350672 **
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΕΠΕ
Βίαντος 16, Τηλ.: 9311312 **

ΝΙΚΑΙΑ
ΗΛΙΑΧΤΙΔΑ
Κύπρου 75, Τηλ.: 4934688 *
MB COMPUTERS
Γρεβενών 72,Τηλ.: 4921600 *
RAD COMPUTERS
Π. Ράλλη 215,Τηλ.: 4912088 **

ΠΑΓΚΡΑΤΙ
ΕΠΙΛΟΓΗ
Πρατίνου 3, Τηλ.: 7231234
MICRO ΚΙΝΗΣΗ
Ιφικράτους 23, Τηλ.: 7016661 **
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ
Δαμάρεως 23 και Κόνωνος,
Τηλ.: 7261749 **

ΠΑΤΗΣΙΑ
ΚΥΨΕΛΗ
Πατησίων 354,
Τηλ.: 2016678 *

ΠΕΙΡΑΙΑΣ
ΜΠΟΣΤΑΝΟΓΛΟΥ Μ.
Νοταρά 100,
Τηλ.: 4112860 *
MICROCHIP 2
Αποστολή 47-49,
Τηλ.: 4280146 **
ΜΑΝΤΑΡΑΚΗΣ Π.
Σκουζέ 14,
Τηλ.: 4282515 *
ΜΠΟΣΤΑΝΟΓΛΟΥ
Μπουμπουλίνας 10,
Τηλ.: 4124588 *
ΜΥΛΩΝΑΣ Α.
Αφεντούλη 4, Τηλ.: 4511673 *
ΣΤΑΜΟΥΛΗΣ Α. & ΣΙΑ ΕΕ
Καραολή & Δημητρίου 45,
Τηλ.: 4114418*
ΤΣΑΜΑΝΤΑΚΗΣ & ΣΙΑ
Αγ. Κων/νου 11,
Τηλ.: 4175814 *
ΤΣΙΟΥΣΤΑΣ
Κολοκοτρώνη 100,
Τηλ.: 4111827 *
ΦΕΡΟΥΣΗΣ Ι.
Δ. Γούναρη 17, Τηλ.: 4177184

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ
PC CENTER
Αιμ. Βεάκη 49, Τηλ.: 5746543 **

ΧΑΛΑΝΔΡΙ
DATA SHOP
Πλάτωνος 7, Τηλ.: 6826593 **
ΕΥΡΙΠΙΔΗΣ
Β. Κων/νου 8, Τηλ.: 6813661*
ΠΑΤΣΙΛΙΝΑΚΟΣ Ν. & Φ.
Αγ. Γεωργίου 8, Τηλ.: 6843101 *

ΩΡΩΠΟΣ
ΜΗΤΡΑΚΗΣ Ν.
28ης Οκτωβρίου 39,
Τηλ.: (0295) 34850 **

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
COMPUTER LAB
Μεσολογγίου 35, Τριανδρία
Τηλ.: (031) 331548 **
DATAWORKS ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ
Αγ. Σοφίας 71 & Κασσάνδρου,
Τηλ.: (031) 241284 **
ΙΑΝΟΣ
Αριστοτέλους 7,
Τηλ.: (031) 277004 *
INDEX
Εθν. Αμύνης 40,
Τηλ.: (031) 2626080 **
ΚΛΗΡΟΝΟΜΟΙ Γ. ΑΝΙΚΟΥΛΑ
Εγνατίας 148,
Τηλ.: (031) 235297 *
ΜΑΛΛΙΑΡΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑ
Αριστοτέλους 9,
Τηλ.: (031) 278707 *
ΜΕΤΡΟΠΟΛΙΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Στρ. Καλάρη 3,
Τηλ.: (031) 261192 * *
ΜΟΛΧΟ
Τσιμισκή 10,
Τηλ.: (031) 229738 *
ΜΠΑΡΜΠΟΥΝΑΚΗΣ
Αριστοτέλους 4,
Τηλ.: (031) 278910 *
ΜΠΑΡΜΠΟΥΝΑΚΗΣ
Αριστοτέλους 6 ,
Τηλ.: (031) 271853 *
ΜΠΑΡΜΠΟΥΝΑΚΗΣ
Καρόλου Ντηλ 3 ,
Τηλ.: (031) 223001 *
COMPUPRESS A.E.
Αριστοτέλους 7,
Τηλ.: (031) 284864 *
ΠΑΡΑΤΗΡΗΤΗΣ
Προξ. Κορομηλά 38,
Τηλ.: (031) 264958 *
ΠΑΡΖΙΑΛΗΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ
Συνταγματάρχου Αβδελά 4
Τηλ.: (031) 271279**
ΠΟΛΥΤΟΠΟ COMPUTERS
Χαλκιδικής 40,
Τηλ.: (031) 837063 **
ΠΡΟΜΗΘΕΑΣ
Ερμού 75,
Τηλ.: (031) 279695 *
ΣΑΚΚΟΥΛΑ
Εθν. Αμύνης 42,
Τηλ.: (031) 271048 *
ΤΕΧΝΟΔΙΑΣΤΑΣΗ
Εθν. Αμύνης 16,
Τηλ.: (031) 223966 **
SILICON COMPUTER SYSTEMS
Δωδεκανήσου 10Α,
Τηλ.: (031) 520968 **
SOFT SUPPORT
Βασ. Γεωργίου 12,
Τηλ.: (031) 846074 **
USER
Αλεξ. Σβώλου 57,
Τηλ.: (031) 282950 **

ΒΟΛΟΣ
ΠΕΡΕΝΤΙΔΗΣ Ν. Α.Ε.
Αναλήψεως 133,
Τηλ.: (0421) 58921 **
ΣΑΡΡΗΣ Ι.
Σπύρου Σπυρίδη 108
Τηλ.: (0421) 39889 **
ΦΤΙΚΑ Α. Α.Ε.
Ερμού 258
Τηλ.: (0421) 34987 *

ΖΑΚΥΝΘΟΣ
ΛΥΣΗ Ο.Ε.
Αγ. Λαζάρου 30,
Τηλ.: (0695) 25678**

ΘΗΒΑ
ΤΗΛΕΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Οιδίποδος 9,
Τηλ.: (0262) 23964**

ΙΩΑΝΝΙΝΑ
ΔΩΔΩΝΗ
Μ. Αγγέλου 27,
Τηλ.: (0651) 35026 *
COMPUTECH
Ν. Ζέρβα 100,
Τηλ.: (0651) 35015 **
ΓΚΙΣ ΟΥΤΕ-ΚΑΡΙΝ
Λαμπρίδου 20,
Τηλ.: (0651) 71966 *

ΚΑΒΑΛΑ
COMPUTER PLAN
Ξάνθης 10, Χρυσούπολη
Τηλ.: (0591) 24529 **
ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΑΚΗΣ Γ.
Φιλελλήνων 16,
Τηλ.: (051) 230081 **

ΚΑΡΔΙΤΣΑ
COMPULAND
Ειρήνης 37,
Τηλ.: (0441) 73350 **
ΠΑΠΑΒΑΣΙΛΕΙΟΥ
Πλαστήρα 5,
Τηλ.: (0441) 75344 **

ΚΕΡΚΥΡΑ
ΔΕΛΤΑ
Ζαφειροπούλου 16,
Τηλ.: (0661) 34972 **

ΚΟΡΙΝΘΟΣ
COMPUTER PLAN
Κολιάτσου 24,
Τηλ.: (0741) 72721 **
ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ ΕΠΕ
Αδειμάντου 55,
Τηλ.: (0741) 21020 **

ΚΡΗΤΗ
ΑΛΕΞΑΝΔΡΗΣ Γ.
Σ. Κόρακα 21, Αγ. Νικόλαος,
Τηλ.: (0841) 23132**
ΑΠΤΕΡΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Χρυσοστόμου Επισκόπου 10,
Χανιά, Τηλ.: (0821) 50259**
ΔΟΚΙΜΑΚΗΣ
Τ. Τζουλάκη 8, Ηράκλειο
Τηλ.: (081) 285541 *
DATA CRETA
Εθνικής Αντιστάσεως 131,
Ηράκλειο
Τηλ.: (081) 224662 **
ΔΗΜΑΣ Π.
Κουντουριώτη 127, Ρέθυμνο
Τηλ.: (0831) 24725 *
ΕΠΙΛΟΓΕΣ
Δημοκρατίας 10, Χανιά
Τηλ.: (0821) 27813 *
INDEX COMPUTER CENTER
Εβανς 91, Ηράκλειο
Τηλ.: (081) 246928
Κ. & Η. ΠΕΤΡΑΚΗ ΟΕ
Καραϊσκάκη 22, Χανιά
Τηλ.: (0821) 23217 *
Μ. ΜΟΥΔΑΤΣΑΚΗ
Εβανς 47, Ηράκλειο
Τηλ.: (081) 283587 *
Μ. ΚΥΡΙΑΚΗ
Εβανς 85-87, Ηράκλειο
Τηλ.: (081) 285119 *
MEGA SHOP
Πλ. Καλέργων 7, Ηράκλειο **
Τηλ.: (081) 235840 **
MEMO
Χάνδακος 29, Ηράκλειο
Τηλ.: (081) 287968 **
MEMO COMPUTERS
Ελ. Βενιζέλου 34α, Χανιά
Τηλ.: (0821) 40800 **
ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΕΠΕ
Λ. Κουντουριώτη 130, Ρέθυμνο,
Τηλ.: (0831) 23569 **
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΚΡΗΤΗΣ
Δημοκρατίας 35, Ηράκλειο
Τηλ.: (081) 221116 **
Β. ΣΑΛΟΥΣΤΡΟΣ
Δημοκρατίας 21, Ηράκλειο
Τηλ.: (081) 222133 **
ΣΧΗΜΑ
Δημοκρατίας 38, Χανιά
Τηλ.: (0821) 56937 *
ΤΣΑΝΤΑΚΗΣ Γ.
Κοραή 26, Ηράκλειο
Τηλ.: (081) 245837 **

ΚΥΠΑΡΙΣΣΙΑ
ΛΑΜΠΡΟΠΟΥΛΟΣ ΠΑΝ.
Ελ. Βενιζέλου 34, Τηλ.: 23735**

ΛΑΜΙΑ
ΕΡΩΤΟΚΡΙΤΟΣ
Κολοκοτρώνη 10,
Τηλ.: (0231) 31244

ΛΑΡΙΣΑ
ΑΓΝΑΝΤΗΣ Β.
Ρούζβελτ 49,
Τηλ.: 226730 *
CHERRY
Μ. Αλεξάνδρου &
Πατρόκλου 12,
Τηλ.: (041) 223702 **

ΞΑΝΘΗ
Ν. ΠΑΡΑΣΧΙΔΗΣ
28ης Οκτωβρίου 161,
Τηλ.: (0541) 22755*

ΠΑΤΡΑ
ACA OMPUTERS
Κανακάρη 142,
Τηλ.: (061) 220210 **
COMPUTER PRACTICA
Μαιζώνος 47,
Τηλ.: (061) 222240 **
ΓΚΟΤΣΗΣ Α.
Αράτου 41,
Τηλ.: (061) 226453 *
ΕΙΔΙΚΗ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ
Ρ. Φεραίου 104,
Τηλ.: (061) 223583 *
Ε. ΦΙΛΙΠΠΑΤΟΣ
Μαιζώνος & Ζαΐμη 22,
Τηλ.: (061) 270845
ΜΑΙΡΗ ΧΑΤΖΗΙΩΑΝΝΟΥ
Μαιζώνος 20,
Τηλ.: (061) 620384 *
ON LINE SYSTEMS
Κορίνθου 381,
Τηλ.: (061) 322900 **
Τηλ.: (061) 277396 *
ΤΕΧΝΟΧΡΟΝΟΣ COMPUTER
Πατρέως 66,
Τηλ.: (061) 274025 **

ΠΡΕΒΕΖΑ
INFOCENTER
Εθν. Αντιστάσεως 1,
Τηλ.: (0682) 28123 **
ΚΛΕΙΣΟΥΡΑΣ-ΤΣΙΡΩΝΗΣ Ο.Ε.
Λ. Ειρήνης & Αμβρακίας,
Τηλ.: (0682) 26713 **

ΣΑΜΟΣ
ΣΤΑΥΡΙΔΗΣ ΑΛΕΞ.
Πυθαγόρειο,
Τηλ.: (0273) 61718 *
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΣΑΜΟΥ ΕΠΕ
Λυκούργου Λογοθέτη 61,
Τηλ.: (0273) 23904 **

ΚΥΠΡΟΣ
MTS ΣΟΦΟΚΛΙΔΗΣ ΜΑΡΙΟΣ
Ακροπόλεως 45,
Τηλ.: 317471**

* ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ
** COMPUTER SHOP

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: *COMPUPRESS SUPPORT CENTER*
Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, Τηλ.: 3601761, 3641095 (ΝΕΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ)

διπλά κλικ. Επιλέξτε Send Text with CR, εάν θέλετε το DynaComm να αντιγράψει τη λέξη, πάνω στην οποία κάνατε κλικ, σαν να την είχατε πληκτρολογήσει μαζί με ένα carriage return. Επιλέξτε Send One Character, εάν θέλετε το DynaComm να στείλει μόνο ένα χαρακτήρα χωρίς carriage return.

Οι ρυθμίσεις του Right Click καθορίζουν τι θα κάνει το DynaComm, μόλις κάνετε κλικ σε ένα παράθυρο τερματικού με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού. Το Position Cursor μεταφέρει το δρομέα στο σημείο όπου κάνατε κλικ. Επιλέξτε Send CR για να στέλνει το DynaComm ένα carriage return, κάθε φορά που πατάτε το δεξί πλήκτρο του ποντικιού.

Κωδικοποίηση των συνθηματικών σας

Οταν γράφετε ένα log-on script, είναι προτιμότερο να χρησιμοποιήσετε ένα κωδικοποιημένο συνθηματικό.

Η scripting language του DynaComm παρέχει διάφορους εύκολους τρόπους, για να προστατέψετε τα συνθηματικά σας. Εάν γράφετε ένα log-on script, χρησιμοποιήστε τη συνάρτηση PASSWORD() για να συμπεριλάβετε το συνθηματικό στον τρέχοντα κατάλογο του dialler.

Εάν χρησιμοποιείτε τον dialler του DynaComm, θα πρέπει να δημιουργήσετε τη δική σας ρουτίνα κωδικοποίησης συνθηματικών. Χρησιμοποιήστε το όρισμα PASSWORD, μαζί με την εντολή EDITTEXT, προκειμένου να καλύψετε ό,τι γράφετε στη γραμμή εισαγωγής του EDITTEXT με αστερίσκους. Στη συνέχεια, χρησιμοποιήστε τη συνάρτηση ENCRYPT για να κωδικοποιήσετε το συνθηματικό, προτού το γράψετε στο δίσκο. Για παράδειγμα, ο παρακάτω κώδικας δημιουργεί ένα κουτί διαλόγου (dialog box), το οποίο σας ζητά να γράψετε το συνθηματικό, καλύπτει τα γράμματα που γράφετε με αστερίσκους και βάζει το συνθηματικό στην $PASS. Τότε, κωδικοποιεί την $PASS, χρησιμοποιώντας ως κλειδί τη λέξη "Secret".

```
SET Pass ""
DIALOG
EDITTEXT 85 "Enter your
password:"
LIMIT 20 PASSWORD
BUTTON DEFAULT "OK" SET $Pass
EDITTEXT(1), RESUME
SET $PASS
ENCRYPT($PASS,"Secret")
```

Για να χρησιμοποιήσετε το συνθηματικό στην $PASS, πρέπει να το αποκωδικοποιήσετε, χρησιμοποιώντας το κλειδί με το οποίο έγινε η κωδικοποίηση. Χρησιμοποιήστε τη συνάρτηση DECRYPT ($PASS,"Secret"), για να αποκωδικοποιήσετε το συνθηματικό.

Εκτύπωση κειμένου από τερματικό

Για να εκτυπώσετε κείμενο από παράθυρα τερματικών, επιλέξτε το κείμενο με το ποντίκι σας. Τότε α-

VENTURA PUBLISHER

Τύποι ονοματολογίας των stylesheets

Οταν χρησιμοποιείτε το Ventura Publisher για μικρά κείμενα, δημιουργήστε stylesheets με ονόματα που περιγράφουν τις ιδιότητες του κειμένου και τη συμβολοσειρά αντί γενικών τίτλων, όπως Headline ή Subtitle. Για παράδειγμα, για ένα stylesheet που είναι centred, 12-στιγμών, HellasCourrier, χρησιμοποιήστε το όνομα HCR CTR 12.

Με αυτόν τον τρόπο, με μια ματιά στο όνομα του stylesheet βλέπουμε τις βασικές του ιδιότητες. Για να κάνετε ορισμένα style-sheets πιο εύκολα στην επαναχρησιμοποίησή τους, χρησιμοποιήστε περιγραφικούς τίτλους, οι οποίοι αρχίζουν με διπλά εισαγωγικά, εξασφαλίζοντας έτσι την εμφάνισή τους στην κορυφή του κουτιού διαλόγου των stylesheets.

Γρήγορο Framing

Οταν σχεδιάζετε διαδοχικά κουτιά κειμένου (text boxes) ή κορνίζες (frames), χρησιμοποιήστε τα εργαλεία Box Text ή Add Frame. Πατήστε το Shift, καθώς σχεδιάζετε με το εργαλείο. Οταν αφήσετε το πλήκτρο του ποντικιού, το εργαλείο θα παραμείνει ενεργοποιημένο και έτσι μπορείτε να σχεδιάσετε και άλλο κουτί κειμένου ή κορνίζα, χωρίς να επιλέξετε ξανά το αντίστοιχο εργαλείο.

Cutting και Pasting πινάκων

Με το εργαλείο Table Edit μπορείτε να διαγράψετε προσωρινά ή να αντιγράψετε ολόκληρο πίνακα και, στη συνέχεια, να το διοχετεύσετε (paste) σε ένα άλλο μέρος του κειμένου σας. Δεν μπορείτε όμως να το διοχετεύσετε σε ένα νέο κείμενο, γιατί θα σβηστεί από το Clipboard, μόλις κλείσετε το αρχικό κείμενο.

Αντί γι' αυτό, διαγράψτε προσωρινά ή αντιγράψτε τον πίνακα όπως πριν και, στη συνέχεια, χρησιμοποιήστε το εργαλείο Add Frame, προκειμένου να δημιουργήστε μια νέα κορνίζα (θα τη χρειαστείτε προσωρινά).

Επιλέξτε τη νέα κορνίζα με το pointer tool και, τότε, διοχετεύστε τον πίνακα μέσα σε αυτήν. Τέλος, διαγράψτε προσωρινά όλη την κορνίζα στο Clipboard, ανοίξτε το νέο κείμενο και διοχετεύστε την. Διαγράψτε προσωρινά και διοχετεύστε τον πίνακα στο κείμενό σας και διαγράψτε την προσωρινή κορνίζα.

Διάσπαση λεζάντων

Μερικά σχέδια βιβλίων τοποθετούν τις ετικέτες από τις λεζάντες στο περιθώριο από τη μία πλευρά της εικόνας, ενώ συγχρόνως διατηρούν το κείμενο της λεζάντας ακριβώς κάτω από την εικόνα. Το Ventura δεν διασπά αυτόματα τη λεζάντα με αυτόν τον τρόπο. Δοκιμάστε όμως την παρακάτω λύση: Χρησιμοποιήστε το κουτί διαλόγου Anchors & Caption στο μενού Frame για να προσθέσετε μία κορνίζα λεζάντας και την ετικέτα αριστερά ή δεξιά από την κορνίζα της εικόνας.

Επιλέξτε την κορνίζα της εικόνας, δημιουργήστε ένα κουτί χρησιμοποιώντας το εργαλείο Box Text και τοποθετήστε το κάτω από την εικόνα. Αυτό το νέο κουτί διατηρεί τη θέση σε σχέση με την εικόνα.

Προσθέστε το κείμενο της λεζάντας σε αυτό το νέο κουτί. Δώστε στην κορνίζα της εικόνας αρκετό επιπλέον κάθετο περιθώριο (padding) στο κουτί διαλόγου Sizing & Scaling, για να εμποδίσετε την επικάλυψη του κειμένου της λεζάντας από άλλο κείμενο.

νοίξτε το μενού Edit/Copy Special και χρησιμοποιήστε την επιλογή Printer για να στείλετε το επιλεγμένο κείμενο στον εκτυπωτή.

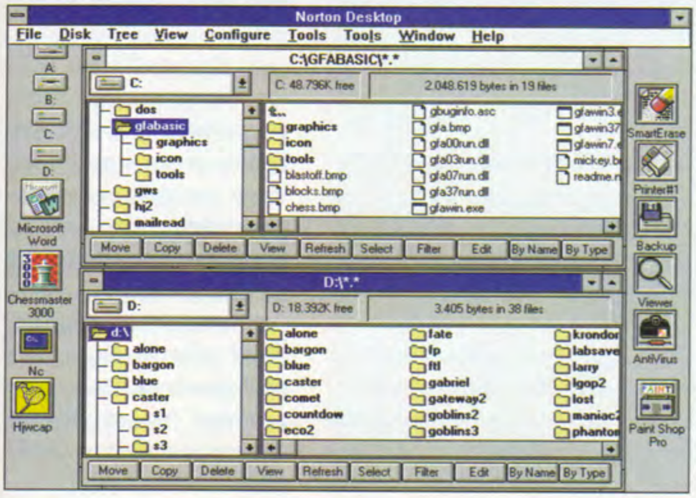
NORTON DESKTOP

Κάνοντας dragging με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού

Εάν δεν συνηθίσετε να χρησιμοποιείτε το δεξί πλήκτρο του ποντικιού, ίσως παραβλέψετε ένα από τα πιο χρήσιμα χαρακτηριστικά επιλογής του Norton DeskTop: την ικανότητα επιλογής πολλών αρχείων ή καταλόγων με το πάτημα ενός πλήκτρου. Ανοίξτε το Drive Window και, είτε από το Tree Pane είτε από το File Pane, τοποθετήστε το δρομέα πάνω από ένα αρχείο/κατάλογο, πατήστε το δεξί πλήκτρο του ποντικιού και τραβήξτε το (drag) στο multiple select. Αφήστε τώρα το δεξί πλήκτρο του ποντικιού για να τερματιστεί η επιλογή.

Αυτόματη εκκίνηση των εφαρμογών σας

Το Norton DeskTop μπορεί να τρέξει τις εφαρμογές σας αυτόματα, όταν φορτώνεται. Απλώς, τοποθετήστε τα εικονίδιά τους στην ομάδα προγραμμάτων AutoStart και την επόμενη φορά που θα φορτωθεί το Norton Desktop, θα φορτωθούν και αυτά τα προγράμματα επίσης.



Κρυμμένο batch builder αρχείο

Το Norton DeskTop περιέχει αρκετά batch builder αρχεία, αλλά η ρουτίνα εγκατάστασης μερικές φορές αποτυγχάνει να ενεργοποιήσει μια βολική ρουτίνα, η οποία εμφανίζει την ημερομηνία και την ώρα στην μπάρα τίτλου (title bar) τού DeskTop. Εάν ο κατάλογος του Norton DeskTop δεν περιέχει το αρχείο NDWTIME.WBT, αναζητήστε το στις δισκέτες του προγράμματος. Κατ' αρχάς, αντιγράψτε το αρχείο NPACK.EXE από τη δισκέτα Emergency disk στον κατάλογο του Norton και, κατόπιν, βάλτε στο drive τη δισκέτα που περιέχει όλα τα αρχεία τύπου WB$. Αντιγράψτε το NDWTIME.WB$ στον κατάλογο του Norton και εκτελέστε την ακόλουθη εντολή:

NPACK NDWTIME.WB$ NDWTIME.WBT

Στη συνέχεια, επιστρέψτε στα Windows και επιλέξτε File/Run. Τότε, ψάξτε με το Browse για το NDWTIME.WBT, επιλέξτε το και κάντε κλικ στο OK. Η μπάρα τίτλου περιέχει πλέον την ημερομηνία και την ώρα. Για να κάνετε αυτό το χαρακτηριστικό μόνιμο, όποτε εκκινείτε τα Windows, επιλέξτε File/Run ξανά και μεταφέρετε τη γραμμή C:\NDW\NDWTIME.WBT στο Clipboard, πατώντας Shift-Delete. Στη συνέχεια, ανοίξτε το WIN.INI στο Notepad και αντιγράψτε τα περιεχόμενα του Clipboard στη γραμμή που αρχίζει με RUN=. Ξεχωρίστε την εντολή από τις υπόλοιπες χρησιμοποιώντας ένα ελληνικό ερωτηματικό.



Απενεργοποίηση του SmartErase

Το SmartErase αποθηκεύει τα διαγραμμένα αρχεία σε έναν υποκατάλογο, όπου μπορείτε να τα ανακτήσετε αργότερα σε περίπτωση λανθασμένης διαγραφής. Αυτό, όμως, σπαταλά και μνήμη και χώρο στο δίσκο. Το Norton DeskTop μπορεί να ανακτήσει αρχεία, ακόμα και όταν το SmartErase είναι απενεργοποιημένο. Επιλέξτε Configure/SmartErase και απενεργοποιήστε το κουτί Enable SmartErase Protection. Τα αρχεία που διαγράφονται δεν θα αποθηκεύονται πλέον σε ειδικό υποκατάλογο, αλλά μπορείτε πάλι να τα ανακτήσετε, κάνοντας διπλό κλικ στο εικονίδιο του SmartErase. Με αυτήν τη μέθοδο, το Erase Protect software παραμένει στη μνήμη. Για να ελευθερώσετε αυτήν τη μνήμη, ανοίξτε το αρχείο AUTOEXEC.BAT με έναν επιμελητή κειμένου, μετατρέψτε τη γραμμή EP /ON σε REM EP/ON και κάντε reboot. Για να αποφύγετε το μήνυμα "Erase Protect is not loaded and cannot be enabled", διακόψτε την εκκίνηση των Windows και ανοίξτε το αρχείο NDW.INI στο Notepad. Αναζητήστε την επικεφαλίδα του SmartErase και αλλάξτε τη γραμμή EPWarning=1 σε EPWarning=0.

Γρήγορο σβήσιμο οθόνης

Ο screen blanker των Norton DeskTop (Sleeper) έχει δύο χρήσιμα χαρακτηριστικά, τα οποία μπορεί να μην έχετε προσέξει. Το ένα σάς επιτρέπει να σβήσετε την οθόνη γρήγορα και το άλλο ανάβει την οθόνη μόνο όταν εισάγετε ένα συνθηματικό. Κάντε κλικ στο εικονίδιο του Sleeper και μέσα από τα Preferences κάντε κλικ σε μία γωνία, στο κουτί Sleep Now. Χρησιμοποιήστε το κουτί Sleep Corners και, αφού έχετε κάνει κλικ στο OK, μπορείτε να σβήσετε την οθόνη όποια στιγμή θέλετε, μετακινώντας το ποντίκι στην κατάλληλη γωνία. Εναλλακτικά, επιλέξτε ένα συνδυασμό πλήκτρων και χρησιμοποιήστε τον για να σβήσετε την οθόνη. Ο ορισμός του συνθηματικού είναι εύκολος. Στο κουτί διαλόγου τού Sleeper, κάντε κλικ στο Password και ακολουθήστε τις οδηγίες. ■

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΣΤΗΝ QUICK BASIC

Αγαπητό PC MASTER,

θα ήθελα να μου λύσεις ορισμένες απορίες και προβλήματα στην Quick Basic.

1) Βάζοντας background μουσική με την ON PLAY και PLAY "MB...", ενώ όλα πηγαίνουν καλά στην αρχή, στη συνέχεια η ροή του προγράμματος κολλάει. Δηλαδή, το πρόγραμμα αρχίζει και σταματάει συνέχεια. Μετά την CLEAR, όλα γίνονται πάλι κανονικά, αλλά έτσι σβήνονται οι μεταβλητές. Ποια λύση μού προτείνεις;

2) Μπορείς να μου πεις ποιες μετατροπές πρέπει να κάνω στο πρόγραμμα mouse.bas του τεύχους 30, για να το χρησιμοποιήσω στην QBASIC σε SCREEN 0; Πώς θα μπορέσω να αυξομειώνω την ταχύτητά του και να αλλάζω τη μορφή του cursor μέσα από την QBASIC;

3) Χρησιμοποιώντας το HELP από το μενού ή πατώντας F1 ή SHIFT+F1, φορτώνει κάτι από τη δισκέτα, αλλά δεν εμφανίζεται τίποτε στην οθόνη. Παλαιότερα, όμως, όλα πήγαιναν κανονικά. Πώς μπορώ να το διορθώσω;

4) Τέλος, ας πούμε ότι με την GET έχω πάρει ένα μέρος της οθόνης στον πίνακα ABCD. Γίνεται τα περιεχόμενα του πίνακα αυτού να τα βάλω σε έναν άλλο, χρησιμοποιώντας απλώς την εντολή SET AB(1) = ABCD(1) κ.λπ.;

Ευχαριστώ εκ των προτέρων,

Αγγελος Γκάλης

1) Ο πιθανότερος λόγος για τον οποίο δείχνει το πρόγραμμά σου ότι σταματάει και ξαναρχίζει είναι ότι η υπορουτίνα που καλείται από την ON PLAY... είναι αρκετά χρονοβόρα, με αποτέλεσμα να εξαντλούνται γρήγορα οι νότες που απομένουν να παιχτούν και να ξανακαλείται πολύ σύντομα η ίδια ρουτίνα, αφήνοντας έτσι πολύ λίγο χρόνο για το κανονικό πρόγραμμα. Η υπορουτίνα που καλείται από την ON PLAY... πρέπει να είναι εξαιρετικά σύντομη, απλώς δηλαδή να ορίζει τις καινούριες νότες που πρέπει να παιχτούν και να επιστρέφει. Είναι μάλιστα καλό οι νότες που ορίζονται σε κάθε κλήση της υπορουτίνας αυτής να είναι πολλές σε αριθμό και η συνολική διάρκειά τους να είναι μεγάλη. Ενα παράδειγμα χρήσης της ON PLAY φαίνεται στην πιο κάτω λίστα:

```
REM Το όριο φθόγγων
  (νοτών) για να κληθεί η
  υπορουτίνα reload
REM ορίζεται να είναι 3
ON PLAY(3) GOSUB reload
REM Ενεργοποίηση
  παγίδευσης
PLAY ON
Music$ =
  "MBo3L8ED+ED+Eo2Bo3
  DCL2o2A"
PLAY Music$
LOCATE 2, 1: PRINT "Press
  any key to stop.";
REM Αναμονή μέχρι το
  πάτημα πλήκτρου
DO WHILE INKEY$ = "":
  LOOP
END

reload:
i% = i% + 1
LOCATE 1, 1: PRINT i%; "η
  Επανάληψη κομματιού";
PLAY Music$
RETURN
```

2) Δυστυχώς, το πρόγραμμα αυτό δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί μέσα από QBASIC, γιατί συγκρούεται με τον οδηγό ποντικιού που χρησιμοποιεί το περιβάλλον της γλώσσας, με αποτέλεσμα ο υπολογιστής να κολλάει.

3) Ελεγξε, μήπως έχει σβηστεί από τη δισκέτα ή καταστραφεί καθ' οιονδήποτε τρόπο το αρχείο QBASIC.HLP.

4) Και βέβαια γίνεται, μόνο που η διαδικασία αυτή είναι εξαιρετικά χρονοβόρα. Πιο καλή λύση θα ήταν να χρησιμοποιήσεις την GET, προκειμένου να βάλεις την εικόνα και στους δύο πίνακες.

TURBO PASCAL ΚΑΙ EUROBASKET

Αγαπητό PC - MASTER,

είμαι ένας νέος χρήστης PC (έχω έναν 386 DX/40 MHz και 4 MB RAM) καθώς και νέος αναγνώστης σου και δηλώνω ότι είμαι ενθουσιασμένος από την ύλη σου και είναι η καλύτερη από όλα τα υπόλοιπα, σχετιζόμενα με τα PCs, περιοδικά. Είμαι σπουδαστής των ΙΕΚ και σκοπεύω να ασχοληθώ επαγγελματικά με την Turbo Pascal 6.0. Θα ήθελα λοιπόν να σου κάνω μερικές ερωτήσεις:

1) Προσπαθώ να γράψω ένα πρόγραμμα σχετικά με τα Eurobasket που έχουν γίνει (και θα γίνουν στο μέλλον) χρησιμοποιώντας ένα αρχείο Basket τύπου record, με τα εξής πεδία: year, host_country, champion, final (όλα τα παραπάνω τα δήλωσα ως string) και katataxi (τελική κατάταξη των ομάδων σε κάθε Eurobasket). Πώς θα δη-

λώσω το πεδίο katataxi, ώστε να υπάρχει ένα παράθυρο με την κατάταξη των ομάδων, χωρίς φυσικά να σβήσει η οθόνη πατώντας Enter;

2) Σε τι είδους προγράμματα είναι δυνατή η χρήση της σειριακής οργάνωσης αρχείου, με χρήση λίστας διαγραμμένων εγγραφών; Μπορώ να οργανώσω το παραπάνω πρόγραμμα με τον τρόπο αυτό ή μήπως υπάρχει φόβος για διαγραφή εγγραφών;

3) Οσο για το άνοιγμα του αρχείου, δηλώνοντας ASSIGN(F {μεταβλητή αρχείου}, 'BASKET.DAT' {όνομα με το οποίο έχω σώσει το πρόγραμμα στο DOS}), είναι λάθος για τη συνέχεια του προγράμματος;

4) Τι είναι τα αρχεία επικάλυψης και τι τα επικαλυπτόμενα παράθυρα, πώς δημιουργούνται και σε τι χρησιμεύουν; Παρακαλώ, ένα παράδειγμα για το καθένα.

5) Με ποιον τρόπο μπορώ να δημιουργήσω ένα πρόγραμμα (π.χ. το Eurobasket.pas) σε .EXE στην Turbo Pascal 6.0; Παρακαλώ, ένα παράδειγμα.

6) Από τις δισκέτες του PC MASTER (No 39 και No 42) αποσυμπίεσα τα προγράμματα Test Pro v2.0 και ZENTRIS, αντίστοιχα, αλλά όταν προσπάθησα να τα εκτελέσω, το πρώτο μού έβγαζε το μήνυμα ότι "προσπαθείς να το αντιγράψεις αντικανονικά και δεν μπορεί να εκτελεστεί" και στο δεύτερο δεν υπήρχε κανένα αρχείο ZENTRIS (στο C:\GAMES\ ZENTRIS).

Τι συμβαίνει; Μήπως οι δισκέτες πρέπει να αντικατασταθούν; Σας παρακαλώ, αν είναι δυνατόν, ας συμπεριληφθούν στα προγράμματα δισκετών PC MASTER και προγράμματα γραμμένα σε Turbo Pascal, Windows (όχι Visual Basic), DOS και Graphics.

6) Εχω εγκαταστήσει ορισμένα games (Eco Quest 3, Soccer) στο δίσκο, αλλά δεν εκτελούνται, λόγω έλλειψης ελεύθερης μνήμης.

Πώς μπορώ να διαμορφώσω το CONFIG.SYS χωρίς να χάσω τα δεδομένα

ΑΝΑΓΝΩΣΗ ΤΟΥ SERIAL NUMBER

Πώς μπορώ να διαβάσω το serial number ενός σκληρού δίσκου χρησιμοποιώντας τη C; Εχω δοκιμάσει τη συνάρτηση absread() αλλά δεν δουλεύει.

Μπορείς να πάρεις το serial number διαβάζοντας τον πρώτο logical sector του δίσκου, αλλά είναι καλύτερο να χρησιμοποιήσεις την κλήση που διαθέτει το DOS για αυτό το σκοπό.

Αυτή η κλήση είναι undocumented, αλλά χρησιμοποιείται από πολλά προγράμματα συμπεριλαμβανομένων αυτών της Microsoft, οπότε δεν υπάρχει φόβος... Για να χρησιμοποιήσεις αυτή τη ρουτίνα, δίνεις στον register AH την τιμή $69 και μηδενίζεις τον AL. Ο BL πρέπει να περιέχει τον αριθμό του drive, το serial number του οποίου θέλεις να μάθεις και να βάλεις το ζεύγος DS:DX να δείχνει σε μια ειδική δομή δεδομένων με το ακόλουθο format:

```
typedef struct Driveinfo
{
int LevelInfo;
/* δεν χρησιμοποιείται, πρέπει να είναι 0
*/ long SerialNum; /* disk serial number */
char VolLabel[11]; /* volume label info */
char FileSys[8]; /* file system info */
char Reserved[64];
}DriveInfo;
```

Ας δούμε τον κώδικα που αναλαμβάνει να βρει το serial number:

```
char *GetSerialNumber (int driveNum)
{
union REFS regs;
struct SREGS segs;
DriveInfo info;
static char buffer [10];

regs.x.ax = 0x6900;
regs.h.bl = driveNum;
regs.x.dx = FP_OFF (&info);
segs.ds   = FP_SEG (&info);

intdosx (&regs, &regs, &segs);
if (regs.x.cflag) buffer [0] = '\0';
else sprintf (buffer, "%Fp, info.SeriulNum);
return buffer;
}
```

του και να χρησιμοποιήσω την εκτεταμένη μνήμη;

Πώς μπορώ να δω τα αρχεία του CONFIG.SYS;

Πώς μπορώ να προμηθευτώ όλα τα τεύχη του 1993 του PC MASTER και πόσο θα κοστίσει;

Αυτά τα... ολίγα και ελπίζω να μην σας κούρασα πολύ. Φιλικά,

Μιχάλης Ουζούνης

✔ 1) Το πώς θα εμφανιστούν τα στοιχεία, τα οποία θα κρατάς στην οθόνη, είναι κάτι εντελώς ανεξάρτητο από τη δομή των πληροφοριών που φυλάσσονται στο αρχείο. Για να κρατάς την κατάταξη, αρκεί το πεδίο να είναι ένας πίνακας από αρκετές συμβολοσειρές (strings), π.χ.

Ranking: Array[1..16] Of String;

για 16 (το πολύ) ομάδες. Η παρουσίαση στην οθόνη είναι ένα διαφορετικό ζήτημα. Για καλύτερα αποτελέσματα, με λιγότερη προσπάθεια, είναι καλό να ασχοληθείς με το Turbo Vision, που επιτρέπει να δημιουργείς εύκολα παράθυρα, λίστες επιλογών κ.λπ., χωρίς να ασχοληθείς με το πώς υλοποιούνται οι δομές αυτές.

2) Σε όλα τα προγράμματα που απαιτούν διαχείριση αρχείων και μπορούν να αντέξουν το κόστος της σειριακής αναζήτησης. Το πρόγραμμά σου δεν έχει ανάγκη από αυτή την οργάνωση, γιατί τελικά δεν θα διαγράφονται εγγραφές από το αρχείο, η χρήση δηλαδή αυτής της οργάνωσης εισάγει άχρηστη πολυπλοκότητα.

3) Η εντολή Assign δεν ανοίγει το αρχείο, απλώς αντιστοιχίζει τη μεταβλητή τύπου αρχείου με ένα αρχείο στο δίσκο. Το αρχείο θα ανοίξει με την εκτέλεση της

Reset(F);

ή της

Rewrite(F);

'basket.dat' θα πρέπει να είναι το όνομα του αρχείου με τα στοιχεία που θέλεις να καταχωρίσεις.

4) Τα αρχεία επικάλυψης είναι αρχεία που περιέχουν τμήματα προγράμματος, τα οποία φορτώνονται στην κύρια μνήμη του υπολογιστή για να εκτελεστούν, όταν αυτό είναι αναγκαίο. Με την τεχνική αυτή πετυχαίνουμε να βρίσκεται στην κυρίως μνήμη μόνο το τμήμα του προγράμματος, το οποίο είναι απαραίτητο την κάθε χρονική στιγμή, και έτσι μειώνεται η μνήμη που απαιτείται να είναι διαθέσιμη για να τρέξει το πρόγραμμα. Τα επικαλυπτόμενα παράθυρα δεν έχουν ιδιαίτερη σχέση με τα αρχεία επικάλυψης: πρόκειται για παράθυρα που εμφανίζονται στην οθόνη και κάποιο παράθυρο μπορεί να επικαλύπτει τμήμα ενός άλλου.

Β) Ανοίγουμε το μενού Compile και, αν στη γραμμή Destination γράφει Memory, τότε αλλάζουμε την επιλογή σε Disk. Στη συνέχεια, από το ίδιο μενού επιλέγουμε Compile.

5) Το πρόβλημα στη δισκέτα 43 είναι ότι το συμπιεσμένο αρχείο του ZENTRIS έχει διαφορετικό όνομα από αυτό που αναζητά το πρόγραμμα εγκατάστασης.

Μπορείς να το αποσυμπιέσεις έξω από το πρόγραμμα εγκατάστασης, χρησιμοποιώντας το pkunzip που υπάρχει στη δισκέτα, ή να μετονομάσεις το συμπιεσμένο αρχείο σε ZENTRIS.ZIP και να τρέξεις το πρόγραμμα εγκατάστασης. Το Test Pro 2.0 λειτουργεί μάλλον κανονικά, οπότε δοκίμασε να το εγκαταστήσεις ξανά. Αν εξακολουθείς να έχεις προβλήματα, μπορούμε να αντικαταστήσουμε τις δισκέτες. Τα προγράμματα στις δισκέτες μπαίνουν συνήθως σε εκτελέσιμη μορφή, για να μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν όλοι και όχι μόνο όσοι διαθέτουν τους απαραίτητους μεταγλωττιστές.

6) Για τέτοια παιχνίδια, καλό είναι να χρησιμοποιείς ένα ελάχιστο config.sys, που θα περιέχει μόνο τις εξής εντολές:

```
device=c:\dos\himem.sys
dos=high
files=30
buffers=20
```

Αυτό το config.sys σου εξασφαλίζει το μέγιστο της ελεύθερης μνήμης. Για να μη χάσεις τα περιεχόμενα του config.sys σου, κάνε ένα αντίγραφό του (π.χ. config.sav), έτσι ώστε πάντα να έχεις τις επιθυμητές ρυθμίσεις φυλαγμένες σε ένα αρχείο. Αν η έκδοση του DOS που χρησιμοποιείς είναι 6.0 ή νεότερη, μπορείς να δημιουργήσεις και μενού, έτσι ώστε κατά την εκκίνηση να επιλέγεις αν θα χρησιμοποιήσεις το κανονικό config.sys ή το περιορισμένο. Το config.sys σου θα πάρει την ακόλουθη μορφή:

```
[menu]
menuitem=Full, Full
  configuration
menuitem=Games, Games
  mode
menudefault=Full, 15
[Full]
rem Εδώ μπαίνουν τα
  περιεχόμενα του
  τρέχοντος config.sys
[Games]
device=c:\dos\himem.sys
dos=high
files=30
buffers=20
[common]
```

Επίσης, σημαντικό είναι να μην εκτελεστεί το autoexec.bat, γιατί από εκεί συνήθως φορτώνονται "μνημοβόρα" προγράμματα (π.χ. smartdrv). Για να αποφύγεις την εκτέλεσή του, μετονόμασέ το πριν από την εκκίνηση του υπολογιστή σου, δίνοντάς του ένα διαφορετικό όνομα. Στο DOS 6, αν έχεις διαμορφώσει το config.sys σου, όπως φαίνεται πιο πάνω, μπορείς να αποφύγεις τις μετονομασίες, εισάγοντας ως πρώτη γραμμή στο autoexec.bat την εντολή

```
if %config% == Games goto endauto
```

και ως τελευταία γραμμή την ετικέτα

```
:endauto
```

7) Θα απευθυνθείς στο τμήμα κυκλοφορίας του περιοδικού.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ "ΤΡΩΚΤΙΚΩΝ"

✖ ***Αγαπητοί GENIUSES, η απορία μου αφορά το άρθρο ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ "ΤΡΩΚΤΙΚΩΝ" του τεύχους 44 (Οκτώβριος). Το μέρος του προγράμματος MOUSE.PAS, που δεν χρησιμοποιεί τους χειρι-***

στές συμβάντων, λειτουργεί ικανοποιητικά.

Φτάνοντας όμως στο ψαχνό (INSTALL_HANDLER (@GenericHandlerA1, $FFFF), χαλάει το παιχνίδι. Με το HANDLERS. ASM και το TURBO ASSEMBLER 1.0, βγάζω μήνυμα λάθους, INVALID PUBLIC DEFINITION (ERROR 51). Ακυρώνοντας το PUBLIC στο HANDLERS.ASM, μου λέει INVALID RELOCATABLE REFERENCE. Επιστράτευσα και το άρθρο σας του τεύχους 30, MIXED LANGUAGE PROGRAMMING, αλλά δεν βρίσκω τι φταίει. Η Pascal μου είναι η 5.0. Ευχαριστώ προκαταβολικά για τη βοήθειά σας και την ανταποδίδω, επευφημώντας σταθερά το περιοδικό σας.

Με τιμή,

P. Νάνου - De Witte

✔ Το γεγονός ότι δεν τρέχει το πρόγραμμα οφείλεται σε μερικές διαφορές που παρουσιάζει η έκδοση 5.0 της Turbo Pascal, την οποία έχετε, με την έκδοση 7.0 της ίδιας γλώσσας, στην οποία γράφτηκε και δοκιμάστηκε το πρόγραμμα. Για να τρέξει το πρόγραμμα στην Turbo Pascal 5.0 απαιτούνται οι εξής τροποποιήσεις:

- Οι δηλώσεις

CODE SEGMENT BYTE PUBLIC 'CODE'

και

DATA SEGMENT BYTE PUBLIC 'DATA'

στο αρχείο HANDLERS.ASM πρέπει να γίνουν

CODE SEGMENT BYTE PUBLIC

και

DATA SEGMENT BYTE PUBLIC

αντίστοιχα.

- Στο αρχείο MOUSE.PAS, όλες οι κλήσεις στη συνάρτηση InitMouse, στις οποίες το αποτέλεσμα δεν εκχωρείται σε μεταβλητή, πρέπει να αντικατασταθούν με την εντολή

```
XPos := InitMouse;
```

δηλαδή το αποτέλεσμα πρέπει να εκχωρείται σε κάποια ακέραια μεταβλητή, γιατί η έκδοση 5.0 της Turbo Pascal δεν επιτρέπει να καλείται συνάρτηση, χωρίς να χρησιμοποιείται το αποτέλεσμά της.

- Στο αρχείο MOUSE.PAS, οι εντολές

```
Asm
pushf
call OldTimerProc
End
```

πρέπει να αντικατασταθούν από τις εντολές

```
inline($9c);
inline($ff/$1e/OldTimerProc);
```

Μετά από τις αλλαγές αυτές το πρόγραμμα θα τρέχει κανονικά. Ευχαριστούμε για την επισήμανση και συγγνώμη για την ταλαιπωρία.

BASE ΚΑΙ EXTENDED MEMORY

Αγαπητό PC Master, είμαι ένας νέος αναγνώστης του περιοδικού και οφείλω να ομολογήσω ότι εντυπωσιάστηκα από το μέρος της αλληλογραφίας των αναγνωστών. Αυτός άλλωστε είναι και ένας λόγος που με ώθησε να σου γράψω. Αντιμετωπίζω κάποιο προβληματάκι, θα έλεγα, με το PC, πρόβλημα στο οποίο είχατε δώσει εν μέρει κάποια απάντηση σε αναγνώστη στο τεύχος ΙΟΥΝΙΟΥ, απάντηση όμως που δεν κατόρθωσα να κάνω πράξη στο δικό μου PC. Το πρόβλημα είναι το εξής: έχω ένα PC-συμβατό 386/40 με 4 MB RAM. Στο memory test, αντί να παίρνω τιμή 4096 K, όπως πιστεύω ότι θα έπρεπε, βλέπω 3712 K. Η απάντηση που είχατε δώσει παλιότερα ήταν ότι αυτά τα 384 K ο υπολογιστής τα χρησιμοποιεί ως shadow ram. Επίσης, αναφέρατε ότι το πρόβλημα λύνεται, αν αλλαχτεί η παράμετρος στο BIOS μέσα από το setup. Αν και προσπάθησα αρκετά, δεν κατάφερα να βρω ποια παράμετρος θα μου έλυνε το πρόβλημα. Αν είναι δυνατόν, θα ήθελα μια βοήθεια από σας, πιο λεπτομερειακή. Ποιες συγκεκριμένες παραμέτρους πρέπει να αλλάξω στους πίνακες του BIOS. Σας αναφέρω ότι το BIOS είναι της AMI του 1990 (το γνωστό BIOS). Οι τιμές που αναφέρει για τη μνήμη στον πρώτο πίνακα είναι:

BASE MEMORY 640 KB, EXTENDED MEMORY 3072 KB.

Επίσης, θα ήθελα να δίνατε κάποιες τιμές, έστω ενδεικτικές, για τα adventures.

Σας ευχαριστώ εκ των προτέρων,

Κώστας Παναγόπουλος

✔ Δυστυχώς, στο πρόβλημα που αντιμετωπίζεις με τη μνήμη σου δεν υπάρχει λύση. Το AMI BIOS δεν δίνει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσεις τα επιπλέον 384 KB μνήμης ως "κανονική" εκτεταμένη μνήμη, αλλά τα δεσμεύει μονίμως ως shadow ram. Η δυνατότητα αυτή παρέχεται μόνο από κάποια άλλα BIOS της αγοράς, όπως το Phoenix BIOS, κάποιες εκδόσεις του BIOS της ACER κ.λπ.

TSR ΚΑΙ ASSEMBLY

Αγαπητό περιοδικό, παραλείποντας τα κολακευτικά σχόλια για τη μεγάλη, πραγματικά, προσφορά σου στον κόσμο της Πληροφορικής, θα περάσω κατευθείαν στο πρόβλημα που με απασχολεί. Εδώ και αρκετό καιρό ασχολούμαι με τη γλώσσα Assembly. Το πρόβλημά μου έχει σχέση με τα προγράμματα TSR και, πιο συγκεκριμένα, με το πώς θα μπορούσα να καταστήσω ένα πρόγραμμα resident στη μνήμη, χωρίς να χρησιμοποιήσω κάποια εξυπηρέτηση του DOS (σημείωση: το ότι δεν θέλω να χρησιμοποιήσω κάποια εξυπηρέτηση του DOS, δεν σημαίνει ότι βρίσκομαι έξω από το λειτουργικό σύστημα). Για να εστιάσω ακόμη περισσότερο, θα πρέπει να σου πω ότι, όπως ξέρεις, η δημιουργία ενός TSR είναι μια διαδικασία δύο βημάτων. Στο πρώτο βήμα, αναδιευθύνεις κάποιο ά-

νυσμα διακοπής, ώστε να δείχνει στη ρουτίνα σου. Σε αυτό το βήμα δεν αντιμετωπίζω πρόβλημα, ενώ στο δεύτερο βήμα πρέπει να επιστρέψεις στο λειτουργικό σύστημα, έχοντας όμως εξασφαλίσει ότι το πρόγραμμά σου δεν θα υπερκαλυφθεί από κάποιο άλλο και σε αυτό το σημείο κολλάω χωρίς τη βοήθεια του DOS. Θα σου ήμουν ευγνώμων, αν παρέθετες κάποια μέθοδο για την πραγματοποίηση του δεύτερου βήματος (σημ.: μέσα από το DOS το βήμα αυτό γίνεται μέσω της διακοπής 27h), καθώς και ένα listing για παράδειγμα. Περιμένω με αγωνία την απάντησή σου, γιατί έχω κολλήσει στην κυριολεξία.

Φιλικά,

Νίκος Κοντογιαννόπουλος

Τρόποι για να το επιτύχεις αυτό υπάρχουν αρκετοί, αλλά πρόκειται κυριολεκτικά για ακροβασίες: το DOS παρέχει ορισμένους "αναγνωρισμένους" τρόπους για να διεκπεραιώνει κάποιος τις διάφορες λειτουργίες και οτιδήποτε δεν ακολουθεί τον "ορθό" δρόμο, μπορεί να μας οδηγήσει σε "εκπλήξεις". Η πιθανότητα αυτή αυξάνει, ανάλογα με τον αριθμό των προγραμμάτων που χρησιμοποιούμε και τα οποία επιδίδονται σε τέτοιες ακροβασίες. Ενας τρόπος για να αποφύγουμε λοιπόν την επικάλυψη της μνήμης του προγράμματός μας είναι ο εξής: όταν ένα πρόγραμμα τερματίζει την εκτέλεσή του (μέσω της διακοπής 20h ή της διακοπής 21h, υπολειτουργία 4ch), το DOS ψάχνει τη λίστα των μπλοκ ελέγχου μνήμης που διατηρεί και σημαδεύει ως "ελεύθερα" τα μπλοκ, τα οποία μέχρι πρότινος ανήκαν στο πρόγραμμα. Το DOS γνωρίζει τον ιδιοκτήτη των μπλοκ από πληροφορίες που περιέχονται στα μπλοκ ελέγχου μνήμης, οπότε συγκρίνει απλώς την ταυτότητα του προγράμματος που τερματίζεται με την ταυτότητα του ιδιοκτήτη του μπλοκ (η "ταυτότητα" είναι το τμήμα στο οποίο το πρόγραμμα είναι φορτωμένο και η ταυτότητα 0 δείχνει ότι ένα μπλοκ είναι ελεύθερο). Για να μην ελευθερώσει λοιπόν το DOS τη μνήμη, δεν έχουμε παρά να αλλάξουμε τις πληροφορίες στα μπλοκ ελέγχου μνήμης που περιγράφουν τα δεσμευμένα από αυτό μπλοκ, έτσι ώστε να περιέχουν μία ταυτότητα που είναι αδύνατο να προκύψει (π.χ. 1). Αυτό όμως δεν είναι αρκετό, ειδικά για .COM προγράμματα, γιατί σε αυτά το DOS εκχωρεί όλη τη μνήμη, όταν τα φορτώνει και, κατά συνέπεια, αν δεν ελευθερωθεί ένα σημαντικό ποσό μνήμης, θα βρεθούμε μπροστά σε κάποιο δυσάρεστο μήνυμα της μορφής Memory allocation error - cannot load command.com, system halted. Προτού λοιπόν αλλάξουμε την ταυτότητα ιδιοκτήτη του μπλοκ, θα πρέπει να αλλάξουμε το μέγεθός του - και αυτό μπορεί να γίνει διά της νόμιμης οδού, καλώντας δηλαδή την υπολειτουργία 04ah της διακοπής 021h. Το μπλοκ που μας ενδιαφέρει επισημαίνεται από τους καταχωρητές DS και ES, όταν αρχίζει να εκτελείται το πρόγραμμα, ενώ το μπλοκ περιγραφής μνήμης που αντιστοιχεί στο μπλοκ αυτό βρίσκεται 16 bytes πιο χαμηλά στη μνήμη. Αφού το πρόγραμμά μας κάνει τις ενέργειες αυτές, καθώς και οποιεσδήποτε άλλες κρίνεται σκόπιμο (π.χ. δέσμευση ανυσμάτων διακοπής), μπορεί να τερματιστεί, καλώντας είτε τη διακοπή 20h ή την υπολειτουργία 04ch της διακοπής 021h, έτσι ώστε ο έλεγχος να επανέλθει στο COMMAND.COM. Ενα πρόγραμμα που επιτυγχάνει τη "λαθραία" δέσμευση της μνήμης και επιστρέφει αμέσως στο λειτουργικό σύστημα, φαίνεται στην πιο κάτω λίστα.

```
CODE SEGMENT PARA
  PUBLIC 'code'
ASSUME CS: CODE, DS:
  CODE, ES: CODE
ORG 100h; απαραίτητο σε
  αρχεία .com
main PROC FAR
; Κλήση της
  υπολειτουργίας 04ah της
  διακοπής
; 021h για αλλαγή του
  μεγέθους του μπλοκ
; μνήμης που επισημαίνεται
  από τον καταχωρητή ES.
; Το πρόγραμμα αυτό
  δεσμεύει 1024
  παραγράφους,
; καθεμία από τις οποίες
  είναι 16 bytes. Το
  πλήθος
; των παραγράφων περνάει
  στον καταχωρητή BX.
mov bx, 1024
mov ah, 04ah
int 021h
; Αλλαγή του ιδιοκτήτη του
  μπλοκ. Το μπλοκ
; βρίσκεται στη διεύθυνση
  DS:0 και το μπλοκ
; ελέγχου μνήμης που του
  αντιστοιχεί βρίσκεται 16
  bytes
; πιο χαμηλά
mov ax, ds
dec ax
mov es, ax
; Στη διεύθυνση ES:0
  βρίσκεται τώρα το μπλοκ
  ελέγχου
; μνήμης που θέλουμε. Η
  ταυτότητα του ιδιοκτήτη
; βρίσκεται στη διεύθυνση
  ES:1 (2 bytes) και σε
  αυτές
; τις δύο θέσεις θα
  καταχωρίσουμε την τιμή
  1.
mov ax, 1
mov es:[1], ax
; Ομαλός τερματισμός
  προγράμματος με την
  υπολειτουργία
; 04ch της διακοπής 21h.
mov ah, 04ch
int 021h
main ENDP
CODE ENDS
END _main
```

Στο σημείο αυτό, πρέπει να επισημάνουμε ότι ο τρόπος αυτός είχε αποτελέσματα, όταν δοκιμάστηκε με το DOS 6.2. Με άλλες εκδόσεις του DOS μπορεί να έχουμε δυσάρεστες εκπλήξεις και επαναλαμβάνουμε ότι οι μέθοδοι που συνιστά η Microsoft είναι και οι ενδεικνυόμενες. ■

CD ROMs

Dinosaurs! The Multimedia Encyclopedia

Μία επιστημονική παρουσίαση των πιο συναρπαστικών πλασμάτων που έζησαν στη Γη.

Το Jurassic Park ήταν εν τέλει η αφορμή για το ξέσπασμα της δεινοσαυρομανίας, μιας ψύχωσης που έχει καταλάβει την Αμερική και μεταδίδεται σταθερά και στον υπόλοιπο κόσμο. Ο χώρος των υπολογιστών δεν μπορούσε φυσικά να μείνει αδιάφορος.

Η Dinosaurs! The Multimedia Encyclopedia αποτελεί έναν από τους πάμπολλους αυτούς τίτλους και απαντά σχεδόν σε όλα τα ερωτήματα που απασχολούν το σημερινό άνθρωπο σχετικά με τα πλάσματα που δυνάστευσαν τον πλανήτη εκατομμύρια χρόνια πριν από την εμφάνισή του.

Το Dinosaurs! απαιτεί περιβάλλον Windows, ενώ το σύστημά σας θα πρέπει να διαθέτει επεξεργαστή 386 ή ανώτερο και κάρτα γραφικών VGA με 256 χρώματα.

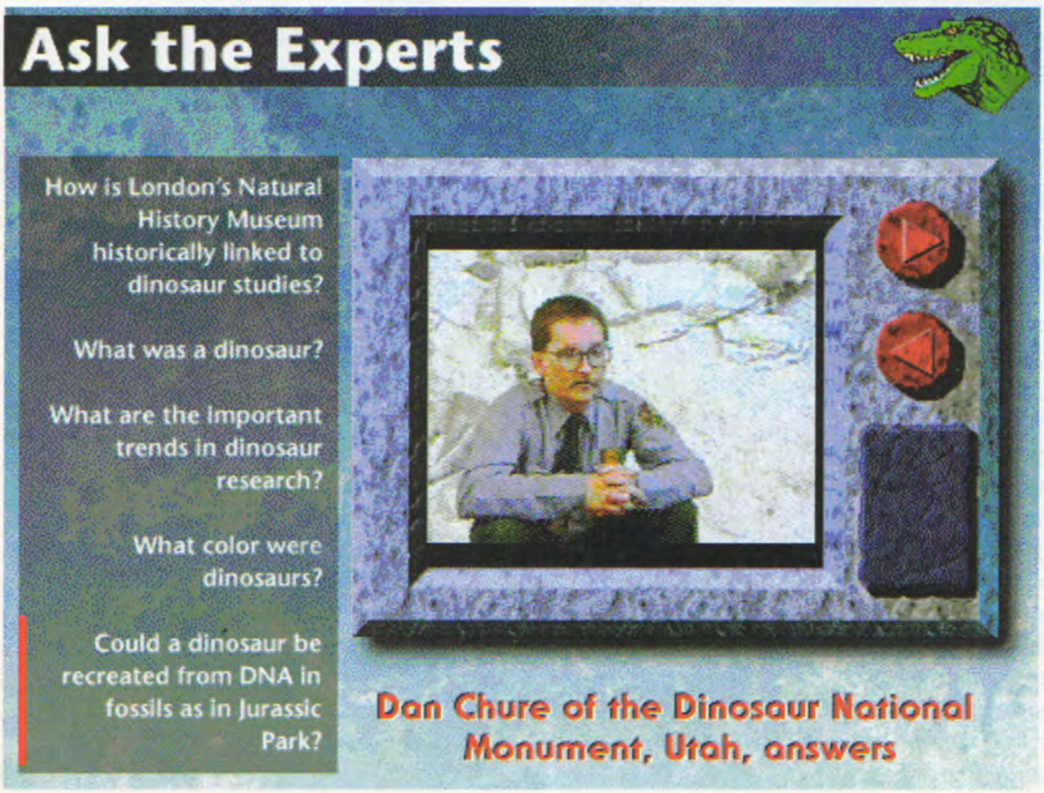
Ξεκινώντας ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να μεταφερθεί στη μεσοζωική εποχή και να εξετάσει τις τρεις περιόδους της, κατά τις οποίες έζησαν οι δεινόσαυροι. Στην εγκυκλοπαίδεια έχουν καταχωριστεί επίσης όλα τα γνωστά, μέχρι σήμερα, είδη δεινοσαύρων και ο χρήστης μπορεί να δει ανά πάσα στιγμή όλες τις πληροφορίες που αφορούν σε ένα ορισμένο είδος. Για παράδειγμα, μπορεί να δει τη σημασία του ονόματος, την περίοδο κατά την οποία έζησε, τις περιοχές της Γης όπου έδρασε, τα χαρακτηριστικά του και την οικογένεια στην οποία ανήκει.



Το Dinosaurs! περιέχει επίσης ένα αναλυτικό index όπου αναφέρονται τα μουσεία στα οποία φυλάγονται υπολείμματα δεινοσαύρων. Η διαδικασία της ανακάλυψης στοιχείων συνοδεύεται από αφήγηση, ακολουθίες full motion video και εικόνες σκελετών και απολιθωμάτων που έχουν ανακαλυφθεί σε διάφορα μέρη του κόσμου.

Η εγκυκλοπαίδεια σας φέρνει επίσης σε επαφή με ειδικούς παλαιοντολόγους, οι οποίοι απαντούν σε κοινά ερωτήματα σχετικά με τους δεινόσαυρους, αναπτύσσοντας θέματα όπως η εμφάνιση και η εξαφάνιση των δεινοσαύρων, η φύση τους, η διατροφή τους, οι συνήθειές τους κ.ά.

Συμπερασματικά, η Dinosaurs! αποτελεί μία καλή επιλογή για όσους θέλουν να αποκτήσουν ουσιαστική επαφή με τον άγνωστο κόσμο των δεινοσαύρων, είτε έχουν καταληφθεί από τη δεινοσαυρομανία είτε όχι.



DINOSAURS

Είδος: Εγκυκλοπαίδεια για δεινόσαυρους
Κατασκευαστής: Media Design Interactive
Απαιτήσεις: Επεξεργαστής 386 ή ανώτερος, κάρτα γραφικών VGA με 256 χρώματα, Windows 3.1, κάρτα ήχου συμβατή με MPC και CD-ROM drive
Διάθεση: Micro Software Library
Εμπορικό Κέντρο Αίθριον
Αγ. Κωνσταντίνου 40
Μαρούσι
Τηλ.: 6893590

Cute 'n' Cuddlies

Ενα CD για τους μικρούς το δέμας

Το Cute'n'Cuddlies είναι ειδικά κατασκευασμένο για παιδιά προσχολικής ηλικίας και ασχολείται αποκλειστικά με δώδεκα "γλυκύτατους" αντιπροσώπους του ζωικού βασιλείου.

Η εγκατάσταση λαμβάνει χώρα μέσα από τα Windows δημιουργώντας τα κατάλληλα εικονίδια και περνώντας στο δίσκο τούς αναγκαίους drivers για το QuickTime for Windows.

Αφού δείτε την opening sequence (την οποία μπορείτε να διακόψετε κάνοντας click με το mouse), θα δείτε τη σελίδα με τα περιεχόμενα: δεκαέξι χρωματιστούς κύβους με τις φωτογραφίες ισάριθμων γνωστών ζώων (γάτα, γάιδαρος, κοάλα, πρόβατο, καγκουρό, σκύλος, τίγρης, σκίουρος, χοίρος, ποντικός, καμηλοπάρδαλη, σκαντζόχοιρος, αρκούδα, κατσίκα, ρακούν).

Κάντε click στον κύβο με το πιο χαριτωμένο ζωάκι (κατά τη γνώμη σας) και θα μεταφερθείτε στην οθόνη, που αντιστοιχεί σε αυτό, έχοντας στη διάθεσή σας τρεις επιλογές:

Η Storybook σάς μεταφέρει σε μια οθόνη με τη φωτογραφία του ζώου που επιλέξατε και μια σύντομη περιγραφή του.

Αν κάνετε click με το mouse πάνω στην περιγραφή, θα ακούσετε το περιεχόμενό της από τα ηχεία του υπολογιστή.

Η TV Room εμφανίζει μια μικρογραφία τηλεόρασης, όπου "παίζεται" ένα σύντομο video, με πρωταγωνιστή το ζωάκι που έχετε επιλέξει.

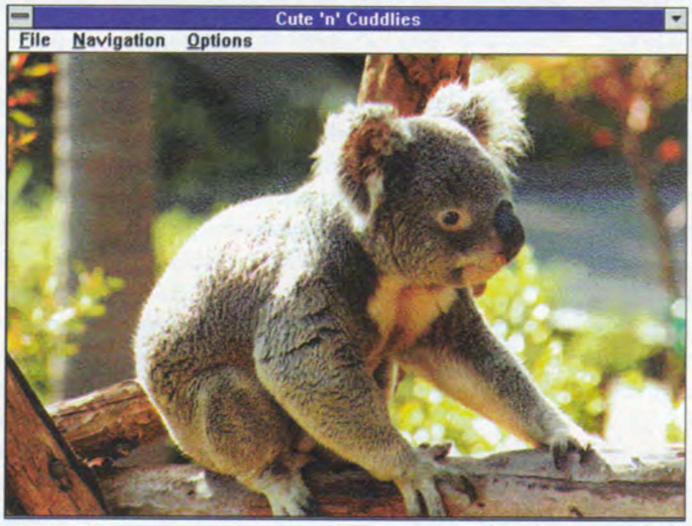
Η Photo Story εμφανίζει μια σειρά από φωτογραφίες του ζώου, ενώ στο background ο αφηγητής αναφέρει κάποια στοιχεία για τον τρόπο ζωής και τις συνήθειές του.

Το Space εκκινεί ή σταματά το slide show, ενώ τα βελάκια σάς μεταφέρουν στην επόμενη ή την προηγούμενη φωτογραφία.

Ολες οι εικόνες είναι υψηλής ανάλυσης και δείχνουν τα ζώα σε χαρακτηριστικές φάσεις της καθημερινής τους ζωής.

Το CD διαθέτει επίσης και μια σειρά από παιχνίδια, με τα οποία το παιδί ασκεί την παρατηρητικότητά του και λαμβάνει βοήθεια, ώστε να ξεχωρίζει με ευκολία τα διάφορα είδη ζώων.

Ιδανικό για μικρά παιδιά, καθώς θα τους κρατήσει συντροφιά για αρκετές ώρες μαθαίνοντάς τους για ζώα που δεν θα συναντήσουν, ίσως, ποτέ στη ζωή τους.





Cute 'n' Cuddlies

Είδος: Παρουσίαση μελών του ζωικού βασιλείου.
Κατασκευαστής: Media Design Interactive.
Απαιτήσεις: Επεξεργαστής 386 ή ανώτερος, 4 MB μνήμη, VGA με 256 χρώματα, Windows 3.1, κάρτα ήχου και CD-ROM drive.
Διάθεση: Micro Software Library
Εμπορικό κέντρο Αίθριον
Αγ. Κωνσταντίνου 40
Μαρούσι
Τηλ.: 6893590

GIF: Το πρότυπο των Βάσεων

Το πρότυπο GIF είναι ίσως το πιο... παρεξηγημένο πρότυπο, καθώς έχει συνδεθεί με εικόνες συγκεκριμένου περιεχομένου (αν και ως πρότυπο επιτρέπει την αποθήκευση και εικόνων με άλλα θέματα). Στο άρθρο αυτό θα αναλύσουμε τη δομή των αρχείων GIF.

του Κ. Βασιλάκη

Το πρότυπο GIF (Graphics Interchange Format) δημιουργήθηκε από την CompuServe - τη βάση δεδομένων άμεσης πρόσβασης - με σκοπό να αποτελέσει το πρότυπο σύμφωνα με το οποίο θα αποθηκεύονταν οι εικόνες στις βάσεις δεδομένων, αλλά τελικά εξαπλώθηκε πολύ περισσότερο από ό,τι ανέμεναν και οι ίδιοι οι σχεδιαστές του. Ετσι, σήμερα όλες οι εφαρμογές που ασχολούνται με γραφικά και σέβονται τον εαυτό τους περιλαμβάνουν διαχείριση εικόνων GIF. Οι εικόνες GIF είναι και αυτές ψηφιογραφικές, περιγράφουν δηλαδή τα εικονοστοιχεία που συναποτελούν την εικόνα και όχι αντικείμενα που πρέπει να ζωγραφιστούν, προκειμένου να έχουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα.

Η εξάπλωση του προτύπου δεν είναι κάτι που θα πρέπει να μας ξενίζει, μια και διαθέτει αρκετές επιθυμητές ιδιότητες (τις οποίες θα δούμε αναλυτικότερα στη συνέχεια), όπως υποστήριξη 256 χρωμάτων, ικανοποιητική συμπίεση δεδομένων, παροχή δυνατότητας στις εφαρμογές να ορίζουν τις δικές τους επεκτάσεις χωρίς αυτό να ενοχλεί όσες εφαρμογές δεν ξέρουν τι κρύβεται κάτω από τις επεκτάσεις αυτές κ.λπ.

Από την αρχική εμφάνιση του προτύπου έχουν γίνει κάποιες επεκτάσεις, προκειμένου να υποστηριχτούν επιπλέον δυνατότητες, τις οποίες η CompuServe έκρινε σκόπιμο να συμπεριλάβει στο πρότυπο. Πάντως, οι επεκτάσεις αυτές δεν περιλαμβάνουν την υποστήριξη πραγματικού χρώματος, αν και κάτι τέτοιο θα φαινόταν ως φυσιολογική εξέλιξη. Στις επόμενες παραγράφους θα δούμε από κοντά τη δομή ενός αρχείου GIF και τον τρόπο με τον οποίο μπορούμε να το διαχειριστούμε.

1. Η ΔΟΜΗ ΕΝΟΣ ΑΡΧΕΙΟΥ GIF

Τα πρώτα δεδομένα που θα συναντήσουμε όταν ανοίξουμε ένα αρχείο GIF είναι αυτά της επικεφαλίδας, ή "περιγραφής οθόνης", όπως αναφέρεται στην τεκμηρίωση του προτύπου, μεγέθους 13 bytes. Η επικεφαλίδα περιέχει τα ακόλουθα πεδία:

- Υπογραφή (signature), μεγέθους 6 bytes. Τα πρώτα τρία bytes θα περιέχουν πάντα τους χαρακτήρες "GIF", ενώ τα επόμενα τρία μπορούν να περιέχουν τις συμβολοσειρές "87a" ή "89a", ανάλογα με την έκδοση του προτύπου που χρησιμοποιήθηκε για να κωδικοποιηθεί η εικόνα. Οι διαφορές μεταξύ των δύο προτύπων δεν είναι ιδιαίτερα σημαντικές, ωστόσο ένα πρόγραμμα είναι καλό να τις λαμβάνει υπόψη. Τα bytes αυτά πρέπει πάντα να ελέγχονται, ώστε να είναι βέβαιο ότι πραγματικά διαβάζουμε μία εικόνα GIF και όχι ένα αρχείο με τυχαία δεδομένα.

- Πλάτος οθόνης και ύψος οθόνης, μεγέθους 2 bytes το καθένα. Τα πεδία αυτά ορίζουν την ανάλυση της οθόνης στον υπολογιστή που είχε αρχικά χρησιμοποιηθεί για να κατασκευαστεί η εικόνα. Αν ψάχνετε για πρακτική χρησιμότητα αυτού του πεδίου, μην κουράζεστε άδικα γιατί δεν υπάρχει. Το μόνο που μπορείτε να κάνετε είναι να βάλετε στα πεδία αυτά ψεύτικα νούμερα και να αφήσετε τους άλλους να αναρωτιούνται πότε κυκλοφόρησαν κάρτες με ανάλυση 10.240x9.312.

- Ενδείξεις, μεγέθους 1 byte, το οποίο αποκτά νόημα όταν το αναλύσουμε σε τέσσερα υποπεδία. Το έβδομο bit παίρνει την τιμή 1, για να δείξει ότι η επικεφαλίδα ακολουθείται από περιγραφή παλέτας. Η παλέτα αυτή βρίσκεται αμέσως μετά την επικεφαλίδα και περιέχει μια καταχώριση των 3 bytes για κάθε χρώμα της εικόνας. Το πλήθος των χρωμάτων της εικόνας μπορεί να υπολογιστεί από τα τρία τελευταία bits (bits 0 έως 2) του πεδίου: αν αυτά τα bits έχουν την τιμή x, τότε το πλήθος των χρωμάτων είναι ίσο με το 2 υψωμένο εις την (x + 1). Δεδομένου ότι τρία bits δίνουν τιμές από 0 έως 7, το πλήθος των χρωμάτων σε μία εικόνα GIF μπορεί να είναι οποιαδήποτε δύναμη του 2 μεταξύ του 2 και του 256. Το τρίτο bit του πεδίου έχει τιμή 1, όταν τα 16 πρώτα χρώματα της παλέτας είναι τα πιο σημαντικά. Αυτό σημαίνει ότι μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε μόνο τα 16 πρώτα χρώματα της παλέτας για να παρουσιάσουμε την εικόνα (κάτι που θα κάνουμε αν η κάρτα οθόνης μας υποστηρίζει μόνο 16 χρώματα στην κατάσταση που επιθυμούμε να δουλέψουμε), χωρίς να έχουμε τραγικά αποτελέσματα από αισθητικής άποψης. Τα υπόλοιπα χρώματα θα πρέπει, βέβαια, να απεικονιστούν στο πιο κατάλληλο από τα 16 πρώτα. Τέλος, τα bits 4-6 δίνουν τον αριθμό των χρωμάτων που είχε η εικόνα προτού μετατραπεί σε GIF (προφανώς, μόνον όταν έχουμε μετατροπή εικόνας από άλλο πρότυπο). Η τιμή των bits αυτών χρησιμοποιείται σπάνια ή καθόλου. Σημειώνουμε ότι τα δύο τελευταία πεδία έχουν νόημα μόνο στις εικόνες που ακολουθούν το πρότυπο GIF89a και έτσι οι τιμές τους σε εικόνες που ακολουθούν την προγενέστερη έκδοση του προτύπου (GIF87a) πρέπει να αγνοούνται, μια και η τιμή τους θα είναι, ούτως ή άλλως, 0.

- Χρώμα φόντου, μεγέθους 1 byte. Προτού εμφανίσουμε μία εικόνα GIF στην οθόνη, θα πρέπει να έχουμε γεμίσει την οθόνη με το χρώμα αυτό. Αν η κάρτα μας είναι VGA, μπορούμε επίσης να θέσουμε και τα περιεχόμενα του καταχωρητή πλαισίου (overscan register) της κάρτας στην τιμή αυτή, επεκτείνοντας το χρώμα φόντου σε σχεδόν ολόκληρη την οθόνη.

- Αναλογία, μεγέθους 1 byte, που έχει νόημα μόνο στις εικόνες οι οποίες ακολουθούν το πρότυπο GIF89a, ενώ στις προγενέστερες έχει πάντα τιμή 0. Πρόκειται για ένα ακόμη πεδίο που τις περισσότερες φορές αγνοείται από τις εφαρμογές, αλλά αν κάποιος θέλει

να το λάβει υπόψη, ορίζει την αναλογία της κατακόρυφης προς την οριζόντια διάσταση των εικονοστοιχείων, η οποία μπορεί να υπολογιστεί από την τιμή του πεδίου σύμφωνα με τον τύπο: (αναλογία + 15) / 64, όπου "αναλογία" είναι η τιμή του πεδίου.

Μετά την επικεφαλίδα του αρχείου GIF θα συναντήσουμε την παλέτα, αν το bit 7 του πεδίου "ενδείξεις" μάς λέει ότι αυτή υπάρχει. Οπως είπαμε, η παλέτα είναι μία ακολουθία από καταχωρίσεις των 3 bytes. Τα τρία bytes δίνουν το ποσοστό συμμετοχής του κόκκινου, του πράσινου και του μπλε στο τελικό χρώμα αντίστοιχα.

Εχοντας διαβάσει και την παλέτα, αν βέβαια υπάρχει, βρισκόμαστε στην αρχή μιας σειράς από μπλοκ που περιέχουν την πραγματική εικόνα, καθώς και τις επεκτάσεις που το αρχείο μπορεί να περιέχει. Διαβάζοντας το πρώτο byte του μπλοκ, μπορούμε να ξέρουμε με τι τύπο μπλοκ έχουμε να κάνουμε. Αν είναι κόμμα (δηλαδή το byte έχει την τιμή 44), τότε έχουμε να κάνουμε με μπλοκ εικόνας. Αν βρούμε θαυμαστικό (δηλαδή το byte έχει την τιμή 33), τότε μόλις βρήκαμε μία επέκταση. Αν συναντήσουμε ερωτηματικό (ελληνικό), τότε φτάσαμε αισίως στο τέλος του αρχείου, ενώ αν το byte έχει οποιαδήποτε άλλη τιμή, τότε ή δεν πρόκειται για αρχείο GIF ή κάτι δεν πήγε καλά στη διαδικασία αποκωδικοποίησής του.

2. ΤΑ ΜΠΛΟΚ ΕΙΚΟΝΑΣ

Ο πιο σημαντικός τύπος μπλοκ είναι, βέβαια, το μπλοκ εικόνας. Το κόμμα, που σηματοδοτεί την έναρξη ενός τέτοιου μπλοκ, ακολουθείται από μία τοπική επικεφαλίδα, η οποία περιγράφει την εικόνα. Η επικεφαλίδα αυτή αποτελείται από τα εξής πεδία:

- Ελάχιστο_χ και ελάχιστο_ψ, μεγέθους 2 bytes το καθένα, που ορίζουν το πάνω αριστερό σημείο της εικόνας. Τα πεδία αυτά μπορούν να αγνοηθούν και να τοποθετούμε την αρχή της εικόνας πάντα στη θέση (0, 0).
- Μήκος_εικόνας και ύψος_εικόνας, μεγέθους 2 bytes το καθένα, που ορίζουν τις διαστάσεις της εικόνας.
- Ενδείξεις, μεγέθους 1 byte, το οποίο αναλύεται σε μικρότερα υποπεδία, όπως και το ομώνυμο πεδίο της επικεφαλίδας του αρχείου. Τα bits 7 και 0-2 του πεδίου έχουν την ίδια σημασία με τα αντίστοιχα bits του πεδίου της επικεφαλίδας, με το bit 7 να καθορίζει αν ακολουθεί παλέτα για τη συγκεκριμένη εικόνα και τα bits 0-2 να δείχνουν τον αριθμό των χρωμάτων της, ενώ το bit 5 του πεδίου αυτού έχει την ίδια σημασία με το bit 3 του ομώνυμου πεδίου της επικεφαλίδας. Το bit 6, τέλος, του πεδίου δείχνει αν οι γραμμές της εικόνας είναι πεπλεγμένες (interlaced) ή όχι. Αν το bit αυτό έχει την τιμή 0, τότε οι γραμμές της εικόνας βρίσκονται στο αρχείο με τη σειρά που θα εμφανιστούν στην οθόνη. Στην αντίθετη περίπτωση, τα πράγματα είναι πιο περίπλοκα: η πρώτη γραμμή που θα βρούμε στο αρχείο θα είναι και η πρώτη που θα πρέπει να εμφανιστεί στην οθόνη, η δεύτερη γραμμή του αρχείου αντιστοιχεί στην ένατη της οθόνης κ.ο.κ. Οταν έχουμε φτάσει σε γραμμή οθόνης που ξεπερνά το ύψος της, όπως αυτό ορίζεται από την επικεφαλίδα, ξεκινάμε ένα δεύτερο πέρασμα, όπου η πρώτη γραμμή που θα διαβάσουμε αντιστοιχεί στην πέμπτη της οθόνης, η δεύτερη γραμμή που θα διαβάσουμε αντιστοιχεί στη δέκατη τρίτη κ.λπ. Με την ολοκλήρωση του δεύτερου περάσματος ξεκινά το τρίτο, όπου η πρώτη του γραμμή αντιστοιχεί στην τρίτη της οθόνης, η επόμενη στην έβδομη κ.ο.κ. Οταν φτάσουμε στο τέλος αυτού του περάσματος, συνεχίζουμε με το τελευταίο πέρασμα, όπου η πρώτη γραμμή που διαβάζουμε αντιστοιχεί στη δεύτερη της οθόνης, η επόμενη στην τέταρτη κ.λπ. Το σχήμα αυτό φαντάζει περίεργο, αλλά έχει τη λογική του. Οπως είπαμε, το πρότυπο αυτό δημιουργήθηκε από την CompuServe κυρίως για μεταφορά εικόνων από τη βάση δεδομένων προς τους υπολογιστές των χρηστών. Ο τρόπος πλέξης των γραμμών της εικόνας που περιγράφηκε δίνει τη δυνατότητα στους χρήστες να έχουν μία γενική άποψη της εικόνας από το πρώτο κιόλας πέρασμα, εικόνα που γίνεται πιο συγκεκριμένη καθώς περισσότερες γραμμές εμφανίζονται στην οθόνη. Ο χρήστης μπορεί, έτσι, να αποφασίσει πιο γρήγορα αν η εικόνα είναι πραγματικά αυτό που ήθελε και να επιτρέψει τη συνέχιση της μεταφοράς ή, στην αντίθετη περίπτωση, να τη διακόψει έγκαιρα, εξοικονομώντας χρόνο σύνδεσης και επικοινωνίας.

Αμέσως μετά την επικεφαλίδα θα βρούμε την παλέτα της εικόνας, αν υπάρχει (όπως ορίζεται από το bit 7 του πεδίου "ενδείξεις"), και μετά από αυτή θα βρούμε τα πραγματικά δεδομένα της εικόνας. Τα δεδομένα της εικόνας είναι χωρισμένα σε μπλοκ. Στην αρχή κάθε μπλοκ βρίσκεται ένα byte που δηλώνει το μήκος του. Το byte αυτό ακολουθείται από τόσα bytes δεδομένων όσα προσδιορίζει. Τα δεδομένα αυτά είναι συμπιεσμένα σύμφωνα με τον αλγόριθμο LZW (ακρωνύμιο του Lempil, Ziv και Welch) και, κατά συνέπεια, πρέπει να αποσυμπιεστούν προτού χρησιμοποιηθούν. Στο άρθρο αυτό δεν θα ασχοληθούμε με την τεχνική συμπίεσης. Οταν βρούμε ένα μπλοκ με μέγεθος 0 bytes (δηλαδή το πρώτο byte του έχει την τιμή 0), έχουμε φτάσει στο τέλος της εικόνας και είμαστε έτοιμοι να διαβάσουμε το επόμενο μπλοκ.

3. ΤΑ ΜΠΛΟΚ ΕΠΕΚΤΑΣΗΣ

Το πρότυπο GIF87a όριζε τη δυνατότητα ύπαρξης μπλοκ επέκτασης, αλλά δεν περιέγραφε κανένα τέτοιο. Το πρότυπο GIF89a ορίζει τέσσερις δυνατούς τύπους μπλοκ επέκτασης, τα σχόλια, το κείμενο, τα μπλοκ ελέγχου και τα μπλοκ εφαρμογής. Η δομή των μπλοκ επέκτασης έχει σχεδιαστεί κατά τέτοιον τρόπο, ώστε να είναι δυνατό στις εφαρμογές να τα αγνοούν, όταν δεν γνωρίζουν τον τύπο τους, ή πώς δηλαδή να τα χειριστούν. Κάθε μπλοκ επέκτασης ξεκινά με έναν κωδικό αναγνώρισης μπλοκ επέκτασης, ο οποίος ακολουθεί το θαυμαστικό και είναι ενδεικτικός του τύπου των δεδομένων που ακολουθούν. Μετά τον κωδικό αυτόν ακολουθούν ένα ή περισσότερα μπλοκ δεδομένων. Κάθε μπλοκ δεδομένων ξεκινά με ένα byte που δείχνει το μήκος του και το byte αυτό ακολουθείται από τόσα bytes όσα προσδιορίζει. Το πέρας των μπλοκ δεδομένων που ανήκουν σε ένα μπλοκ επέκτασης σηματοδοτείται από ένα μπλοκ με μηδενικό μήκος. Στις επόμενες παραγράφους θα δούμε τη δομή των τεσσάρων μπλοκ επέκτασης που έχουν οριστεί.

3.1. ΤΑ ΜΠΛΟΚ ΚΕΙΜΕΝΟΥ

Ο κωδικός αναγνώρισης μπλοκ επέκτασης για τα μπλοκ κειμένου έχει την τιμή 1. Το πρώτο μπλοκ δεδομένων που ακολουθεί τον κωδικό αυτόν είναι στην πραγματικότητα μια επικεφαλίδα, η οποία περιέχει πληροφορίες σχετικές με την εμφάνιση του κειμένου στην οθόνη. Η επικεφαλίδα περιέχει τα ακόλουθα πεδία:

- Μέγεθος μπλοκ, μήκους 1 byte, που έχει πάντα την τιμή 12. - χ και ψ, μεγέθους 2 bytes το καθένα, που προσδιορίζουν τη θέση στην οποία θα πρέπει να τοποθετηθεί το κείμενο.
- Πλάτος_πλέγματος και ύψος_πλέγματος,

μεγέθους 2 bytes το καθένα, που δίνουν την οριζόντια και την κατακόρυφη απόσταση μεταξύ των χαρακτήρων του κειμένου σε εικονοστοιχεία.

- Πλάτος_κελιού και ύψος_κελιού, μεγέθους 1 byte το καθένα, που ορίζουν τις διαστάσεις των χαρακτήρων που θα χρησιμοποιηθούν για να απεικονιστεί το κείμενο.

- Χρώμα και χρώμα_φόντου, μεγέθους 1 byte το καθένα, που δίνουν το χρώμα που θα χρησιμοποιηθεί για τους χαρακτήρες και το χρώμα που θα χρησιμοποιηθεί για φόντο.

Μετά την επικεφαλίδα, ακολουθούν τα μπλοκ δεδομένων που περιέχουν το κείμενο.

3.2. ΤΑ ΜΠΛΟΚ ΕΛΕΓΧΟΥ

Τα μπλοκ ελέγχου είναι κάτι που περιγράφεται μεν ως τμήμα του προτύπου GIF89a, αλλά είναι μάλλον σπάνιο να συναντήσουμε ένα τέτοιο σε μία εικόνα. Ακόμα και αν συμβεί όμως κάτι τέτοιο, μπορούμε να το αγνοήσουμε, χωρίς να συμβεί τίποτε τραγικό. Τα μπλοκ ελέγχου εμφανίζονται κυρίως σε αρχεία GIF που περιέχουν περισσότερες από μία εικόνες - άλλο ένα "εξωτικό" χαρακτηριστικό του προτύπου GIF που δεν χρησιμοποιείται σχεδόν ποτέ στην πράξη. Ο κωδικός αναγνώρισης μπλοκ επέκτασης για ένα μπλοκ ελέγχου έχει την τιμή 249. Τα μπλοκ ελέγχου αποτελούνται πάντα από ένα μπλοκ δεδομένων, μεγέθους 6 bytes (συμπεριλαμβανομένων των bytes που προσδιορίζουν το μέγεθος του μπλοκ και του byte με μηδενική τιμή που δείχνει το τέλος των μπλοκ δεδομένων για το μπλοκ ελέγχου). Τα πεδία του μπλοκ ελέγχου είναι τα ακόλουθα:

- Μέγεθος_μπλοκ, μήκους 1 byte, που πάντα έχει την τιμή 4. - Ενδείξεις, μεγέθους 1 byte, που αναλύεται σε μικρότερα υποπεδία. Το bit 0 παίρνει την τιμή 1 για να δείξει ότι η τιμή του πεδίου διαφανές_χρώμα πρέπει να ληφθεί υπόψη, ενώ αν η τιμή του bit αυτού είναι 0, η τιμή του πεδίου διαφανές_χρώμα πρέπει να αγνοηθεί. Το bit 1 του πεδίου "ενδείξεις" έχει τιμή 1, όταν το πρόγραμμα που αναλαμβάνει να μας παρουσιάσει το αρχείο GIF στην οθόνη πρέπει να περιμένει μέχρι να πατηθεί κάποιο πλήκτρο, προτού σβήσει την εικόνα που υπάρχει στην οθόνη. Τα bits 2 έως 4 του πεδίου δείχνουν τον τρόπο με τον οποίο θα πρέπει να σβηστεί η εικόνα, όταν φτάσει η στιγμή: η τιμή 0 σημαίνει ότι δεν ορίζεται κάτι συγκεκριμένο, η τιμή 1 ότι η εικόνα δεν πρέπει να σβηστεί από την οθόνη, η τιμή 2 ότι η περιοχή που καταλαμβάνεται από την εικόνα θα πρέπει να τεθεί στο χρώμα φόντου και η τιμή 3 ότι θα πρέπει να αποκατασταθούν τα περιεχόμενα της περιοχής αυτής, με αποτέλεσμα να απεικονίζουν ό,τι βρισκόταν εκεί προτού τοποθετηθεί η προηγούμενη εικόνα.

- Καθυστέρηση, μεγέθους 2 bytes, που, αν έχει τιμή μεγαλύτερη του μηδενός, δείχνει τον αριθμό των δευτερολέπτων που πρέπει να περιμένει το πρόγραμμα προτού σβήσει την εικόνα. Αν το πεδίο αυτό έχει τιμή διαφορετική του μηδενός και το πεδίο "ενδείξεις" προσδιορίζει ότι απαιτείται πάτημα κάποιου πλήκτρου, τότε η εικόνα θα εξαφανιστεί μόλις λάβει χώρα το πρώτο από τα αναμενόμενα συμβάντα, δηλαδή το πάτημα κάποιου πλήκτρου ή η εξάντληση του χρόνου αναμονής.

- Διαφανές_χρώμα, μήκους 1 byte. Τα εικονοστοιχεία της επόμενης εικόνας που θα έχουν το χρώμα αυτό θα πρέπει να αγνοηθούν.

- Ενδειξη_τερματισμού, μεγέθους 1 byte, που έχει πάντα την τιμή 0. Ουσιαστικά, πρόκειται για το μέγεθος του δεύτερου μπλοκ δεδομένων του μπλοκ ελέγχου και, έχοντας μηδενική τιμή, αναφέρει ότι φτάσαμε στο τέλος των μπλοκ δεδομένων του τρέχοντος μπλοκ επέκτασης.

3.3. ΤΑ ΜΠΛΟΚ ΣΧΟΛΙΩΝ

Ο κωδικός αναγνώρισης μπλοκ επέκτασης για τα μπλοκ σχολίων έχει την τιμή 254 και ακολουθείται από μία σειρά μπλοκ δεδομένων που περιέχουν τα σχόλια. Οπως είναι προφανές από το όνομά τους, τα μπλοκ σχολίων περιέχουν κείμενο που περιγράφει, κατά κάποιον τρόπο, την εικόνα και δεν παίζει κανέναν απολύτως ρόλο στον τρόπο με τον οποίο η εικόνα θα αποκωδικοποιηθεί ή θα εμφανιστεί.

3.4. ΤΑ ΜΠΛΟΚ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Τα μπλοκ εφαρμογής είναι ο τελευταίος τύπος μπλοκ επέκτασης που ορίζεται από το πρότυπο GIF89a και δίνει τη δυνατότητα σε εφαρμογές να τοποθετήσουν μέσα στο αρχείο δεδομένα για τα οποία μόνο οι ίδιες γνωρίζουν την ακριβή σημασιολογία, αλλά χωρίς να ενοχλούν τις άλλες εφαρμογές που θα προσπαθήσουν να διαχειριστούν το αρχείο. Γνωρίζουμε ότι βρισκόμαστε μπροστά από ένα μπλοκ εφαρμογής, όταν διαβάσουμε έναν κωδικό αναγνώρισης μπλοκ επέκτασης με τιμή 255. Αμέσως μετά το byte αυτό θα βρούμε το πρώτο μπλοκ δεδομένων, το οποίο στην πραγματικότητα είναι μία επικεφαλίδα με τα εξής πεδία: - Μέγεθος_μπλοκ, μήκους 1 byte, που πάντα έχει την τιμή 11. - Ταυτότητα_εφαρμογής και πιστοποίηση_ταυτότητας, μεγέθους 8 και 3 bytes αντίστοιχα. Στα πεδία αυτά η εφαρμογή πρέπει να τοποθετεί την ταυτότητά της, έτσι ώστε να αναγνωρίζει στη συνέχεια ότι το μπλοκ επέκτασης ανήκει πραγματικά στην ίδια. Στο πρώτο από τα πεδία αυτά αποθηκεύονται εκτυπώσιμοι χαρακτήρες ASCII, ενώ για το δεύτερο δεν υπάρχει ο περιορισμός αυτός.

Μετά τη μικρή αυτή επικεφαλίδα ακολουθούν τα πραγματικά δεδομένα του μπλοκ, χωρισμένα σε μπλοκ δεδομένων.

4. ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Το πρόγραμμα που δημοσιεύεται δίνει ένα παράδειγμα του τρόπου με τον οποίο μπορούμε να φορτώσουμε εικόνες GIF μέσα από την Turbo Pascal. Δεν υπάρχει κάποια ιδιαίτερη δυσκολία για μετάφραση του προγράμματος σε άλλες γλώσσες, οι οποίες υποστηρίζουν τις κατάλληλες δομές (πίνακες, κλήσεις διακοπών κ.λπ.), π.χ. C. Το πρόγραμμα έχει αρκετούς περιορισμούς στη λειτουργία του, οι οποίοι είναι απαραίτητοι για να διατηρηθεί το μέγεθός του σε λογικά επίπεδα. Οι περιορισμοί είναι οι ακόλουθοι:

- Το πρόγραμμα μπορεί να διαχειριστεί εικόνες που περιέχουν το πολύ 16 χρώματα. Ο περιορισμός αυτός δεν είναι τόσο σημαντικός όσο φαίνεται με την πρώτη ματιά, διότι ο αλγόριθμος αποσυμπίεσης των δεδομένων του GIF αρχείου παραμένει ίδιος, ανεξάρτητα από το πλήθος χρωμάτων που συναντάμε στο αρχείο. Απλώς από το πρόγραμμα απουσιάζουν οι ρουτίνες που θα απεικονίσουν στην οθόνη τα περισσότερα χρώματα.

- Το πρόγραμμα μπορεί να διαχειριστεί μόνο εικόνες που ακολουθούν το πρότυπο GIF87a και δεν περιέχουν μπλοκ επέκτασης.

- Αν οι διαστάσεις της εικόνας είναι μεγαλύτερες από αυτές που μπορεί να υποστηρίξει η οθόνη, μόνο το κομμάτι που χωράει στην οθόνη θα εμφανιστεί, ενώ το υπόλοιπο θα χαθεί. Οι μέγιστες διαστάσεις εικόνας είναι, έτσι, 640x350 για κάρτα EGA και 640x480 για κάρτα VGA.

- Το πρόγραμμα δεν περιέχει πρόβλεψη για διαχείριση "τοπικής παλέτας", δηλαδή παλέτας η οποία ακολουθεί την επικεφαλίδα ενός μπλοκ εικόνας, κάτι που είναι δυνατό σύμφω-

να με το πρότυπο. Η απουσία αυτή δεν προκαλεί προβλήματα, γιατί στην πράξη κανένα αρχείο GIF δεν περιέχει εικόνα με τοπική παλέτα.

Το πρόγραμμα δεν χρησιμοποιεί τις λειτουργίες που περιέχονται στα .BGI αρχεία για να φέρει την οθόνη σε κατάσταση γραφικών και να θέσει τα εικονοστοιχεία στις κατάλληλες τιμές, αλλά χρησιμοποιεί τις λειτουργίες του BIOS. Αμεση συνέπεια είναι ότι οι ρουτίνες GetImage, GetPixel κ.λπ. δεν είναι διαθέσιμες, προκειμένου να διαβαστούν περιοχές ή συγκεκριμένα εικονοστοιχεία της εικόνας, και έτσι η διαδικασία WriteTPGFile, την οποία είχαμε δει στα άρθρα για τα αρχεία BMP και PCX, δεν μπορεί να δουλέψει ως έχει σε αυτό το πρόγραμμα. Η αλλαγή, πάντως, του προγράμματος, έτσι ώστε να χρησιμοποιεί τις λειτουργίες των αρχείων .BGI αντί αυτών του BIOS, δεν πρέπει να παρουσιάσει προβλήματα. Τέλος, το πρόγραμμα τροποποιεί την παλέτα, αντί να χρησιμοποιεί απεικόνιση στα γνωστά χρώματα της Turbo Pascal. Ετσι η εικόνα εμφανίζεται στην οθόνη με απόλυτα σωστά χρώματα, αλλά μπορεί να υπάρξουν ασυμβατότητες στην ολοκλήρωση με προγράμματα που χρησιμοποιούν την εξ ορισμού παλέτα της γλώσσας. Η απεικόνιση των χρωμάτων της εικόνας στην παλέτα της Turbo Pascal μπορεί να γίνει μέσω των συναρτήσεων Map1Color και BuildColorIndex, τις οποίες έχουμε δει σε προηγούμενα τεύχη.

Το πρόγραμμα καλείται με
gif <όνομα_αρχείου_gif>
και εμφανίζει στην οθόνη την εικόνα που περιλαμβάνεται στο προσδιορισθέν αρχείο. Η μέθοδος αποσυμπίεσης των δεδομένων της εικόνας δεν σχολιάζεται επαρκώς στη δημοσιευόμενη λίστα, μια και η τεκμηρίωση αυτή θα ήταν έτσι και αλλιώς ανεπαρκής για την κατανόησή του αλγορίθμου.

```
Program GIF;
{Το πρόγραμμα αυτό διαβάζει και απεικονίζει
  στην οθόνη μία εικόνα GIF, η οποία περιέχει
  το πολύ 16 χρώματα και ακολουθεί το
  πρότυπο GIF87a. Για την εκτέλεσή του
  απαιτείται κάρτα οθόνης EGA ή VGA.}

Uses CRT, DOS;

Type

BitmapArray = Array [0..63999] of byte;
  {Μπλοκ εικόνας, αρκετά μεγάλα ώστε να
  αποφεύγεται συχνή είσοδος/έξοδος που
  είναι χρονοβόρα.} BitmapP =
  ^BitmapArray; {Δείκτες σε πίνακες τύπου
  BitmapArray. Η δέσμευσή τους γίνεται
  δυναμικά, έτσι ώστε η μνήμη να εκχωρείται
  από το σωρό (heap), που δεν υπόκειται
  στον περιορισμό των 64K, όπως η στοίβα
  και το τμήμα δεδομένων.}

Var
GifFile: File of BitmapArray; {Το αρχείο
  εισόδου.}
GifStuff, Bitmap, Bitmap2: BitmapP; {Δομές
  για αποθήκευση των δεδομένων, όπως
  διαβάζονται από το αρχείο και των
  αποσυμπιεσμένων δεδομένων.}
Regs: Registers;

ByteOffset, BitOffset: LongInt;

Width, Height: Word; {Η ανάλυση της
  οθόνης.}
LeftOfs, TopOfs: Word; {Οι αποστάσεις από
  το αριστερό άκρο και από την κορυφή της
  οθόνης.}
RWidth, RHeight: Word; {Οι διαστάσεις της
  εικόνας.}

{Ακολουθούν μεταβλητές για τον κώδικα
  αποσυμπίεσης.}
ClearCode, EOFCode, OutCount, MaxCode,
  Code, CurCode: Word; OldCode, InCode,
  FirstFree, FreeCode, ReadMask, Pindex:
  Word;
CodeSize, InitCodeSize, FinChar, InterlacePass,
  BitMask: Byte;
Prefix: Array [0..4095] of Word;
Suffix: Array [0..4095] of Byte;
Outcode:Array [0..1024] of byte;
GIFPtr, BitmapPtr: Word;
NextBitmap: Boolean;

CurrX,CurrY: Word; {Συντεταγμένες του
  επόμενου σημείου στην οθόνη.} I : Word;

Interlace: Boolean; {Ενδειξη πεπλεγμένης
  εικόνας.}
ColorMap: Boolean; {Ενδειξη ύπαρξης
  παλέτας.}

Ch: Char;

A: Byte;
Resolution: Byte; {Ανάλυση εικόνας.}
BitsPerPixel: Byte; {Bits ανά εικονοστοιχείο.}
Background: Byte; {Χρώμα φόντου.}
ColorMapSize: Byte; {Μέγεθος παλέτας.}
R, G, B: Byte;

{Από τις δύο ακόλουθες παλέτες
  χρησιμοποιούνται μόνο οι 16 πρώτες
  καταχωρήσεις, αλλά δεσμεύεται αρκετός
  χώρος για υποστήριξη αρχείων με 256
  χρώματα.}
RedColor, GreenColor, BlueColor: Array
  [0..255] of Byte; {Παλέτα αρχείου.}
  Palette: Array [0..255] of byte; {Παλέτα για
  την οθόνη.}

FileName: String [80];
Signature: String[6];

Const {Σταθερές για την αποσυμπίεση.}
MaxCodes: Array [0..9] of Word = (4, 8, $10,
  $20, $40, $80, $100, $200, $400, $800);
  CodeMask: Array [1..4] of Byte= (1, 3, 7,
  15);
PowersOf2: Array [0..8] of Word=(1, 2, 4, 8,
  16, 32, 64, 128, 256); Masks: Array [0..9] of
  Integer = (7, $f, $1f, $3f, $7f, $ff, $1ff, $3ff,
  $7ff, $fff); Bitmapsize: Word = 64000;

Procedure AllocateBlock(Var P: BitmapP);
{Δέσμευση χώρου από το σωρό.}
Begin
If (BitmapSize > MaxAvail) then
Begin
Textmode (15);
WriteLn ('Δεν υπάρχει αρκετή μνήμη.');
Halt;
End
Else
Getmem (P, BitmapSize);
End;

Function Read8Bits: Byte;
{Ανάγνωση του επόμενου byte από τους
  πίνακες και ενημέρωση δεικτών.}
Begin
If (GIFPtr = BitmapSize) Then {Αμεση
  επιστροφή.} Exit;
Read8Bits:=GIFStuff^[GIFPtr];
Inc(GIFPtr);
End;

Function Read16Bits: Word;
{Ανάγνωση μιας λέξης (16 bit).}
Var A, B: Byte;
Begin
A := Read8Bits;
B := Read8Bits;
Read16Bits := A + (256 * B);
End;

Procedure ReadBitmap;
{Ανάγνωση των πραγματικών δεδομένων και
  μετατροπή από τη δομή μπλοκ δεδομένων
  που συναντάμε στο αρχείο GIF σε γραμμικά
  διευθυνσιοδοτούμενο πίνακα. Αν ένας
  πίνακας δεν είναι αρκετός (η εικόνα
  δηλαδή είναι μεγαλύτερη από 64000
  bytes), χρησιμοποιείται και δεύτερος
  πίνακας.}
Var
BlockLength: Byte;
I, IOR: Integer;
```

```
Begin
BitmapPtr := 0;
Repeat
BlockLength := Read8Bits;
For I := 0 To Blocklength – 1 Do
Begin
If (Gifptr = BitmapSize) Then Begin
{$I-}
Read (GIFFile,GIFStuff^);
{$I+}
IOR := IOResult;
GIFPtr := 0;
End;
If (Not NextBitmap) Then
Bitmap^[BitmapPtr] := Read8Bits
Else
Bitmap2^[BitmapPtr] := Read8Bits;
Inc(BitmapPtr);
If (BitmapPtr = BitmapSize) Then
Begin
NextBitmap := True;
Bitmapptr := 0;
AllocateBlock(Bitmap2);
End;
End;
Until (Blocklength = 0);
End;


Procedure ReadLZWCode;
Var
RawCode: LongInt;
A, B: Word;
Begin
ByteOffset := BitOffset Div 8;
A := Bitmap^[ByteOffset] + (256 *
   Bitmap^[ByteOffset + 1]); If (CodeSize >=
   8) Then
Begin
B := Bitmap^[ByteOffset + 2];
RawCode := A + (65536 * B);
End
Else
Rawcode := A;
RawCode := RawCode Shr (BitOffset Mod 8);
Code := RawCode And ReadMask;
If ((NextBitmap) And (ByteOffset >= 63000))
   Then Begin
Move(Bitmap^[ByteOffset], Bitmap^[0],
   BitmapSize – ByteOffset); Move
   (Bitmap2^[0], Bitmap^[BitmapSize –
   ByteOffset], 63000); BitOffset := BitOffset
   Mod 8;
FreeMem(Bitmap2, BitmapSize);
End;
BitOffset := BitOffset + CodeSize;
End;


Procedure DoPlotPixel(PixColor: Byte);
{Εμφάνιση ενός εικονοστοιχείου στην
   τρέχουσα θέση και ενημέρωση της
   τρέχουσας θέσης ώστε να δείχνει στο
   επόμενο εικονοστοιχείο. Η ενημέρωση
   αυτή είναι απλή για μη πεπλεγμένες
   εικόνες και πιο σύνθετη για τις
   πεπλεγμένες.}

Begin
Regs.AH := $0C; {Λειτουργία θέσης
   εικονοστοιχείου.} Regs.AL := PixColor;
Regs.CX := CurrX;
Regs.DX := CurrY;
Intr($10,Regs);
{Ενημέρωση τρέχουσας θέσης.}
Inc(CurrX);
If (CurrX = Width) Then
Begin
CurrX:=0;
If (Not Interlace) Then
Inc(CurrY) {Απλή αύξηση.}
Else
Begin
Case (InterlacePass) Of
0: Begin {Πρώτο πέρασμα πλέξης, η επόμενη
   γραμμή απέχει 8 εικονοστοιχεία από την
   τρέχουσα.}
Inc(CurrY, 8);
If (CurrY >= Height) Then {Τέλος περάσματος,
   το επόμενο αρχίζει από τη γραμμή 4.}
   Begin
Inc(InterlacePass);
CurrY := 4;
End;
End;
1: Begin {Δεύτερο πέρασμα πλέξης, η
   επόμενη γραμμή απέχει 8 εικονοστοιχεία
   από την τρέχουσα.} Inc(CurrY, 8);
If (CurrY >= Height) Then {Τέλος περάσματος,
   το επόμενο αρχίζει από τη γραμμή 2.}
   Begin
Inc(InterlacePass);
CurrY := 2;
End;
End;
2: Begin {Τρίτο πέρασμα πλέξης, η επόμενη
   γραμμή απέχει 4 εικονοστοιχεία από την
   τρέχουσα.} Inc(CurrY, 4);
If (CurrY >= Height) Then {Τέλος περάσματος,
   το επόμενο αρχίζει από τη γραμμή 1.}
   Begin
Inc(InterlacePass);
CurrY := 1;
End;
End;
3: Begin {Τέταρτο πέρασμα πλέξης, η
   επόμενη γραμμή απέχει 2 εικονοστοιχεία
   από την τρέχουσα.} Inc(CurrY, 2);
End;
End;   {Case}
End; {If (Not Interlace)}
End; {If (CurrX = Width)}
End;


Procedure InitGraphMode;
{Θέση της οθόνης σε κατάσταση γραφικών
   16 χρωμάτων. Ανάλογα με την κάρτα,
   επιλέγεται και η κατάσταση (κατάσταση 16
   για EGA, κατάσταση 18 για VGA.} Begin
{Ελεγχος για VGA.}
Regs.AX := $1A00;
Intr($10, Regs);
If (Regs.AL = $1A) Then {Υπάρχει VGA.}
Regs.AX := $0012 {Κατάσταση 18.}
Else {Ελεγχος για EGA.}
Begin
Regs.AH := $12;
Regs.BL := $10;
Intr($10, Regs);
If (Regs.BL <> $10) Then {Υπάρχει EGA.}
Regs.AX := $0010
Else {Δεν υπάρχει VGA ή EGA.}
Begin
WriteLn('Δεν υπάρχει κάρτα VGA ή EGA.');
   Halt;
End;
End;
Intr($10,Regs);
{Ορισμός της παλέτας, που περιέχεται με την
   κατάλληλη δομή στον πίνακα Palette. Η
   αλλαγή γίνεται μέσω κλήσης στο BIOS της
   EGA/VGA.} Regs.AX := $1002;
Regs.DX := Ofs(Palette);
Regs.ES := Seg(Palette);
Intr($10,Regs);
End;

Procedure MapToEGAColor(Var PValue: Byte;
   MapValue: Byte); Begin
PValue := MapValue div 64;
If (PValue = 1) Then
PValue := 2
Else
If (PValue = 2) Then
PValue := 1;
End;

Procedure DoInitialisation;
Begin
CurrX := 0;
CurrY := 0;
InterlacePass := 0;
BitOffset := 0;
GIFPtr := 0;
End;

Procedure DoClear;
Begin
CodeSize := InitCodeSize;
MaxCode := MaxCodes [CodeSize – 2];
FreeCode := FirstFree;
ReadMask := Masks [CodeSize – 3];
End;


Begin   {Κυρίως πρόγραμμα.}
{Ελεγχος ορισμάτων.}
If (ParamCount <> 1) Then
Begin
```

Programming

```
WriteLn('Το πρόγραμμα καλείται με gif
   <όνομα_αρχείου>'); Halt;
End;
FileName := ParamStr(1);
DoInitialisation;
NextBitmap := False;
AllocateBlock(Bitmap);
AllocateBlock(GIFStuff);

{$I-}
Assign(GifFile, FileName);
Reset(Giffile);
{$I+}
I := IOResult;
If (I <> 0) Then
Begin
Writeln ('Το αρχείο ', FileName, ' δεν
   βρέθηκε.'); Exit;
End;

{$I-}
Read(GIFFile,GIFStuff^);
{$I+}

I := IOResult;

{Ελεγχος επικεφαλίδας.}
Signature := '';
For I := 1 To 6 Do
Signature := Signature + Chr(Read8Bits);
If (Signature <> 'GIF87a') Then
Begin
Writeln ('Το αρχείο ', FileName, ' δεν
   ακολουθεί το πρότυπο GIF87a.'); Readln;
Exit;
End;

{Ανάγνωση περιγραφής οθόνης.}

RWidth:=Read16Bits;
RHeight:=Read16Bits;
{Ανάγνωση των ενδείξεων.}
B := Read8Bits;
If ((B And $80) = $80) Then
Colormap := True
Else
Colormap := False;
Resolution := ((B And $70) Shr 5) + 1;
BitsPerPixel := (B And 7) + 1;
I := 1 Shl BitsPerPixel;
If (I > 16) Then
Begin
WriteLn('Το αρχείο περιέχει περισσότερα από
   16 χρώματα.');
Halt;
End;
BitMask := CodeMask[BitsPerPixel];
Background := Read8Bits;
B := Read8Bits; {Υπερπήδηση των αρχικών
   μηδενικών.}

{Υπολογισμός του μεγέθους της παλέτας.}
ColorMapSize := 1 Shl BitsPerPixel;
If (Colormap) Then
Begin
{Ανάγνωση παλέτας.}
For I:=0 To ColorMapSize - 1 Do
Begin
RedColor[I] := Read8Bits;
GreenColor[I] := Read8Bits;
BlueColor[I] := Read8Bits;
{Κατασκευή της παλέτας οθόνης.}
MapToEGAColor(R, RedColor[I]);
MapToEGAColor(G, GreenColor[I]);
MapToEGAColor(B, BlueColor[I]);
Palette[I] := B And 1 + (2 * (G And 1)) + (4 * (R
   And 1)) + (8 * (B Div 2)) + (16 * (G Div 2)) + (32
   * (R Div 2)); End;
Palette [16] := Background;
End;

B := Read8Bits;
If (B <> Ord(',')) Then
Begin
WriteLn('Σφάλμα στο αρχείο ', FileName);
Halt;
End;
{Ανάγνωση πληροφοριών ελέγχου εικόνας.}
LeftOfs := Read16Bits;
TopOfs := Read16Bits;
Width := Read16Bits;
Writeln('Πλάτος: ', Width);
Height := Read16Bits;
Writeln ('Υψος: ',Height);
A := Read8Bits;
Interlace := ((A And $40) = $40);

CodeSize := Read8Bits;
ClearCode := PowersOf2[CodeSize];
EOFCode := ClearCode + 1;
FirstFree := ClearCode + 2;
FreeCode := FirstFree;

Inc(CodeSize);
InitCodeSize := CodeSize;
Maxcode := Maxcodes[CodeSize - 2];
ReadMask := Masks[CodeSize - 3];

ReadBitmap;
FreeMem(GIFStuff, BitmapSize);
OutCount:=0;
InitGraphMode;

{Αποσυμπίεση δεδομένων.}
Repeat
ReadLZWCode;
If (Code <> EOFCode) Then
Begin
If (Code = ClearCode) Then
Begin
DoClear;
ReadLZWCode;
CurCode := Code;
OldCode := Code;
FinChar := Code And BitMask;
DoPlotPixel(FinChar);
End
Else
Begin
CurCode := Code;
InCode := Code;
If (Code >= FreeCode) Then
Begin
CurCode := OldCode;
OutCode[OutCount] := FinChar;
OutCount := Succ(OutCount);
End;
If (CurCode > BitMask) Then
Repeat
OutCode[OutCount] := Suffix[CurCode];
   OutCount := Succ(OutCount);
CurCode := Prefix[CurCode];
Until (CurCode <= BitMask);
FinChar := CurCode And BitMask;
OutCode[OutCount] := FinChar;
Inc(OutCount);

For I := OutCount - 1 DownTo 0 Do
DoPlotPixel(Outcode[I]);

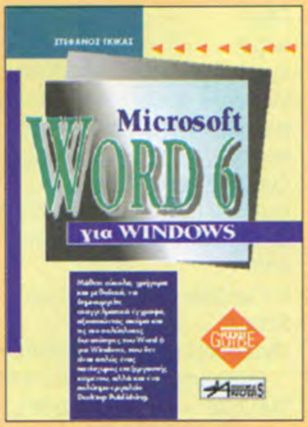
OutCount:=0;
Prefix[FreeCode] := OldCode;
Suffix[FreeCode] := FinChar;
OldCode := InCode;

Inc(FreeCode);
If (FreeCode >= MaxCode) Then
Begin
If (CodeSize < 12) Then
Begin
Inc(CodeSize);
MaxCode := MaxCode * 2;
ReadMask := Masks[CodeSize - 3]; End;
End;
End {not Clear};

If (Keypressed) Then {Ελεγχος αν πατήθηκε
   Escape.}
Begin
Ch := Readkey;
If (Ch = #27) Then
Begin
Textmode (15);
Exit;
End;
End;
End; {not EOFCode}
Until (Code = EOFCode);

Ch:=Readkey;
Textmode(15);
Close(GifFile);
FreeMem(Bitmap, BitmapSize);
End.
```

■



WORD 6 ΓΙΑ WINDOWS

ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ: Στέφανος Γκίκας
ΕΚΔΟΣΕΙΣ: Anubis
ΣΕΛΙΔΕΣ: 275
ΤΙΜΗ: 2.100 δρχ.

Το νέο Pocket Guide των εκδόσεων Anubis για το Word 6 for Windows αποτελεί ένα συνοπτικό οδηγό αναφοράς για τον ισχυρό αυτό επεξεργαστή κειμένου της Microsoft.

Η έκδοση 6 του Word for Windows της Microsoft είναι ένας από τους ισχυρότερους και δημοφιλέστερους επεξεργαστές κειμένου, με ενσωματωμένες δυνατότητες desktop publishing. Ο νέος τίτλος των εκδόσεων Anubis, τον οποίο παρουσιάζουμε εδώ, είναι δημιούργημα ενός Ελληνα συγγραφέα, του κ. Στέφανου Γκίκα, ο οποίος έχει παρουσιάσει και άλλους επιτυχημένους τίτλους από την ίδια εκδοτική εταιρία.

Το βιβλίο είναι οργανωμένο σε πέντε ενότητες, καθεμία από τις οποίες αποτελείται από επιμέρους κεφάλαια. Οι ενότητες αυτές είναι έτσι δομημένες, ώστε ο αρχάριος χρήστης να είναι σε θέση να ξεκινήσει από το μηδέν και να γνωρίσει, κεφάλαιο με κεφάλαιο, τις σημαντικότερες δυνατότητες του Word 6, δημιουργώντας τα δικά του έγγραφα. Ταυτόχρονα, όμως, κάθε ενότητα καλύπτει και μια ξεχωριστή ομάδα χαρακτηριστικών του προγράμματος, έτσι ώστε το βιβλίο να μπορεί να χρησιμοποιηθεί και από κάποιον έμπειρο χρήστη του Word, ο οποίος θέλει να ανατρέξει στις καινούριες δυνατότητες της νέας έκδοσης για μια συγκεκριμένη εργασία.

Πιο συγκεκριμένα, η πρώτη ενότητα καλύπτει το περιβάλλον χρήσης του Word και προσφέρει τις απαραίτητες γνώσεις για μια γρήγορη εκτύπωση του εγγράφου, ενώ στη δεύτερη ενότητα περιγράφονται όλες οι λειτουργίες χειρισμού και βασικής επεξεργασίας των εγγράφων, όπως τα χαρακτηριστικά AutoCorrect και AutoText. Στην τρίτη ενότητα έχουν συμπεριληφθεί τα χαρακτηριστικά επαγγελματικής μορφοποίησης ενός κειμένου, όπως τα πολύστηλα έγγραφα και η ενσωμάτωση γραφικών. Η τέταρτη ενότητα περιλαμβάνει τα νέα χαρακτηριστικά και τις ευκολίες της νέας έκδοσης του Word.

Τέλος, η πέμπτη ενότητα ασχολείται με πιο εξειδικευμένα θέματα, όπως η τεχνολογία OLE 2, οι μακροεντολές και η τυποποίηση του χώρου εργασίας του Word 6.

Αν και μικρό σε μέγεθος, το βιβλίο αυτό καλύπτει τις περισσότερες από τις λειτουργίες του Word 6, χωρίς να αφήνει κενά στην ανάλυση των επιμέρους λειτουργιών.



WINDOWS NT

ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ: James E. Powel
ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ: Στέφανος Γκίκας
ΕΚΔΟΣΕΙΣ: Anubis
ΣΕΛΙΔΕΣ: 441
ΤΙΜΗ: 2.100 δρχ.

Ενα από τα πρώτα βιβλία, που ασχολούνται με το νέο λειτουργικό περιβάλλον της Microsoft, το Windows NT των εκδόσεων Anubis αποτελεί έναν εύχρηστο οδηγό αναφοράς για τις λειτουργίες και τις εφαρμογές των "Παραθύρων της Νέας Τεχνολογίας".

Τα Windows NT αρχίζουν σιγά σιγά να κάνουν αισθητή την παρουσία τους, ως το λειτουργικό σύστημα του μέλλοντος, βασιζόμενα κυρίως στη φοβερή επιτυχία των Windows 3.1. Ωστόσο, επειδή τα Windows NT είναι ένα πραγματικό λειτουργικό σύστημα και όχι ένα Shell, όπως τα απλά Windows, αποτελούν στην πραγματικότητα ένα εντελώς διαφορετικό προϊόν.

Το βιβλίο Windows NT των εκδόσεων Anubis, το οποίο παρουσιάζουμε εδώ, καλύπτει όλα τα σημαντικά χαρακτηριστικά των Windows NT, καθώς και τις εφαρμογές που συμπεριλαμβάνονται στο νέο αυτό λειτουργικό σύστημα. Το βιβλίο είναι οργανωμένο σε πέντε ενότητες, καθεμία από τις οποίες καλύπτει και ένα διαφορετικό τομέα ενδιαφέροντος των Windows NT. Ετσι, η πρώτη ενότητα παρουσιάζει τα βασικά χαρακτηριστικά και τα πλεονεκτήματα των Windows NT, καθώς και τα θέματα που θα πρέπει να λάβετε υπόψη, αν θέλετε να μεταπηδήσετε από τα Windows, το OS/2 και το DOS στο γραφικό περιβάλλον των Windows NT.

Η δεύτερη ενότητα παρουσιάζει τα βασικά χαρακτηριστικά των Windows NT. Η ενότητα αυτή έχει σχεδιαστεί για εκείνους τους χρήστες, οι οποίοι δεν έχουν εξοικειωθεί με το γραφικό περιβάλλον των Windows.

Η επόμενη ενότητα είναι αφιερωμένη στις δύο πιο συχνά χρησιμοποιούμενες εφαρμογές των Windows NT, στον Program Manager και τον File Manager.

Η τέταρτη ενότητα παρουσιάζει όλες τις υπόλοιπες εφαρμογές, οι οποίες προσφέρονται μαζί με τα Windows NT. Για καθεμία από τις εφαρμογές αυτές υπάρχουν οδηγίες για τη χρήση όλων των λειτουργιών τους, οι οποίες είναι ταξινομημένες αλφαβητικά. Η πέμπτη και τελευταία ενότητα απευθύνεται στο System Administrator, ο οποίος έχει την ευθύνη της καλής λειτουργίας του συστήματος.



ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΤΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ: Ευγενία Μανωλοπούλου
ΕΚΔΟΣΕΙΣ: Anubis
ΣΕΛΙΔΕΣ: 214
ΤΙΜΗ: 3.900 δρχ.

Ενας νέος τίτλος των εκδόσεων Anubis, ο οποίος ασχολείται με τις τεχνικές, τα εργαλεία και τις μεθόδους που υποστηρίζουν το έργο ενός αναλυτή συστημάτων.

Η μεγάλη διάδοση των υπολογιστών, που παρατηρείται τα τελευταία χρόνια, έχει κάνει ακόμα πιο επιτακτική την ανάγκη για καλοσχεδιασμένα πληροφοριακά συστήματα. Βασιζόμενη στη φιλοσοφία αυτή, η κ. Μανωλοπούλου, μέσα από το νέο βιβλίο των εκδόσεων Anubis, μας παρουσιάζει τις τεχνικές ανάλυσης συστημάτων, με σκοπό την αποφυγή προβλημάτων που σχετίζονται με την πρόχειρη ή την ανεπαρκή σχεδίαση των πληροφοριακών συστημάτων.

Το βιβλίο είναι δομημένο σε 15 κεφάλαια, τα οποία έχουν ως στόχο να καθοδηγήσουν κάθε ενδιαφερόμενο, και κυρίως τους σπουδαστές, στην κατανόηση των βασικών αρχών της ανάλυσης συστημάτων, καθώς και στην πρακτική εφαρμογή των τεχνικών, των μεθόδων και των εργαλείων που σχετίζονται με το θέμα αυτό.

Στα πρώτα κεφάλαια του βιβλίου εισάγεται η συστημική θεώρηση του επιχειρησιακού χώρου και παρουσιάζονται τα πιο κοινά πληροφοριακά συστήματα, για τους αναγνώστες που δεν έχουν εμπειρία στο χώρο των υπολογιστών και των επιχειρήσεων.

Στο τέταρτο κεφάλαιο παρουσιάζεται ο τρόπος με τον οποίο γίνεται η ανάπτυξη ενός μηχανογραφημένου πληροφοριακού συστήματος και τονίζεται η σημασία του προγραμματισμού και της παρακολούθησης της πορείας του έργου. Στα επόμενα κεφάλαια περιγράφονται οι τεχνικές συλλογής πληροφοριών, οι πηγές που χρησιμοποιούνται στις διάφορες φάσεις της ανάλυσης και οι τεχνικές που θα πρέπει να χρησιμοποιηθούν για τη διατύπωση. Στο ένατο κεφάλαιο παρουσιάζεται το λεξικό δεδομένων, ως βασικό εργαλείο τεκμηρίωσης, τόσο του έργου της ανάπτυξης όσο και του τελειωμένου συστήματος, ενώ στη συνέχεια παρουσιάζονται οι τέσσερις βασικές κατηγορίες προβλημάτων, τις οποίες καλείται να λύσει η σχεδίαση του συστήματος.

Το βιβλίο αυτό απευθύνεται κυρίως σε σπουδαστές, αλλά και σε αναλυτές και προγραμματιστές που θα ήθελαν να ενημερωθούν για τις νέες τεχνικές της ανάλυσης συστημάτων.



CORELDRAW! ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΜΕΝΟΣ ΟΔΗΓΟΣ

ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ: Webster & Associates
ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ: Π. Δρεπανιώτης, Χ. Φυτσιλή
ΕΚΔΟΣΕΙΣ: Κλειδάριθμος
ΣΕΛΙΔΕΣ: 350
ΤΙΜΗ: 3.900 δρχ.

Ενας νέος εικονογραφημένος οδηγός από τις εκδόσεις "Κλειδάριθμος", που ασχολείται με το δημοφιλέστερο ίσως πρόγραμμα γραφικών για το περιβάλλον των Windows.

Εχει περάσει αρκετός καιρός από τότε που οι εκδόσεις "Κλειδάριθμος" παρουσίασαν τον πρώτο τους εικονογραφημένο οδηγό, ο οποίος είχε ως στόχο τη γρήγορη εκμάθηση των βασικών λειτουργιών ενός προγράμματος, βασιζόμενος στην οπτική παρουσίαση, σε αντίθεση με τη λεκτική των περισσότερων βιβλίων. Ο νέος αυτός οδηγός ασχολείται με το κορυφαίο ίσως πρόγραμμα επεξεργασίας γραφικών, το CorelDRAW! 4.

Το βιβλίο είναι χωρισμένο σε τέσσερις βασικές ενότητες και 14 κεφάλαια.

Η πρώτη ενότητα αποτελεί μια πρώτη γνωριμία με το περιβάλλον εργασίας του CorelDRAW! και παρουσιάζει τα βασικά συστατικά του στοιχεία, όπως τα πλαίσια διαλόγου και τα πτυσσόμενα παράθυρα. Η δεύτερη ενότητα, η οποία αποτελεί και το μεγαλύτερο μέρος του βιβλίου, περιγράφει εποπτικά, με εικόνες, όλες τις βασικές λειτουργίες και τις δυνατότητες του CorelDRAW!.

Σε αντίθεση με τις υπόλοιπες ενότητες, που συμπίπτουν με κεφάλαια, η ενότητα αυτή περιλαμβάνει έντεκα κεφάλαια, καθένα από τα οποία ασχολείται με διαφορετικό τομέα λειτουργιών του προγράμματος.

Ετσι, για παράδειγμα, το τέταρτο κεφάλαιο ασχολείται με τις εντολές του menu File για τη δημιουργία αρχείων, ενώ το κεφάλαιο 12 περιγράφει τις εντολές που περιέχονται στο menu Objects για τη διαχείριση αντικειμένων.

Οι επόμενες δύο ενότητες περιγράφουν τη χρήση του CorelTrace, με το οποίο μπορούμε να σκιαγραφήσουμε μια εικόνα bitmap και να τη μετατρέψουμε σε ανύσματα, και το CorelMosaic, ένα βοηθητικό πρόγραμμα διαχείρισης αρχείων.

Το βιβλίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί από αρχάριους χρήστες που δεν έχουν εμπειρία στο CorelDRAW! και θα ήθελαν να γνωρίσουν με απλό τρόπο τις σημαντικότερες δυνατότητές του.

■



ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTER SHOPS

ANEROUSSIS CONTROL L.T.D.
ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ COMPUTERS
Σ. Σαράφη 21, 122 41 ΑΙΓΑΛΕΩ, Τηλ.: 59.00.107 - 59.06.006, Fax: 59.02.556, TLX: 226600 PACA GR

MILTON COMPUTERS

ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΔΙΑΧΩΡΙΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΟΓΗ ΣΑΣ ΣΤΗ ΖΟΥΓΚΛΑ ΤΩΝ COMPUTERS ΤΩΡΑ Η ΕΚΛΟΓΗ ΕΙΝΑΙ ΔΙΑΦΑΝΗ!

MILTON 386SX/40 KEYBOARD ACER	76.000
MILTON 486DX/40- 4MB RAM-KEYBOARD ACER	197.000
MILTON 386DX/40-128	87.000
MILTON 486DX/50	209.000
MILTON 486DX/66	212.000

ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΧΩΡΙΣ ΦΠΑ

CONFICURATION
Mini tower, 1MB Ram, FD 1,4MB, Multi A.I.O.
(2 ser, 1par, 1 game P, cont. for 2FD and for 2HD)
Super VGA 256K., Keyboard 101 (ACER)

The Best Place to get your Computer!!

COMPUTER MILTON SYSTEMS

ΚΟΡΔΙΚΤΩΝΟΣ 33, 104 34 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: (01) 8842465

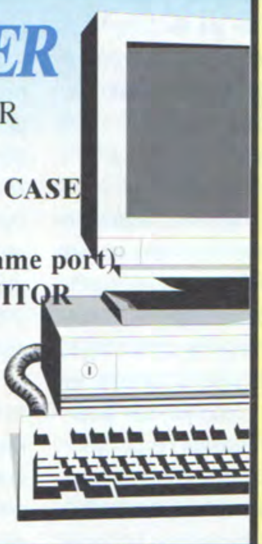
MG MANAGER

Η Εταιρία MG MANAGER προσφέρει:

486DX/40MHz 3 L.B., 256 CASE
MINI TOWER 1MB RAM
FD 1,4 MB-(2 ser, 1 par. Game port)
SVGA 256K.-COLOR MONITOR
KEYBOARD 101

240.000

ΤΙΜΕΣ ΧΩΡΙΣ ΦΠΑ



Σολωμού 26 Αθήνα 106 82
Τηλ.: 3617992-3647032

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ ΤΩΡΑ!

Μην πετάτε το PC σας!

Εμείς αναβαθμίζουμε την παλιά σας motherboard από 286 σε 386 και από 386 σε 486!



Τηλεφωνείστε τώρα στα
9305155, 9305167-8
ΑΜΕΣΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ!

ΣΕ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΗ ΤΙΜΗ!

ALFA MICRO ΕΠΕ
ΕΛΕΥΘΕΡΙΟΥ ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 238, ΚΑΛΛΙΘΕΑ 176 75, ΑΘΗΝΑ

PC CENTER
HOME AND BUSINESS SOLUTIONS
PC CENTER Ltd

ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ Η/Υ ΔΩΡΟ MS WINDOWS 3.1 Original Ελληνική έκδοση

ORKA Computers
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΧΩΡΙΣ ΟΡΙΑ

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ ORKA 486

Η/Υ ORKA 486 DLC/40MHz-4MB RAM-128 K.CACHE
8 ISA+2 VESA SLOTS ΜΕ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟ ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ
1 FDD-200MB HD-MINI TOWER
CACHE 2RS232+1CENTRONIC-MOUSE-101 KEYBOARD
MONITOR MONO 1024x768 14"

- ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ PC CENTER ΚΑΙ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ SERVICE
- **ΜΟΝΟ 330.000 ΧΙΛ.** • ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΤΕΜΑΧΙΩΝ
- ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΗΣ ΣΥΝΘΕΣΗΣ ΤΟΥ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΟΣ ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΙΣ ΑΝΑΓΚΕΣ ΣΑΣ
- ΕΠΩΦΕΛΗΘΕΙΤΕ: ΠΟΙΟΤΗΤΑ-ΑΞΙΟΠΙΣΤΙΑ ORKA ΣΥΝΕΠΕΙΑ-ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ PC CENTER

Αιμ. Βεάκη 49 - 12134 Περιστέρι, Τηλ.: 5746.543 Fax: 5739.371

THE INTERACTIVE LOVERS GUIDE

Ενα ενημερωτικό και ειλικρινές πρόγραμμα γύρω απο το σέξ και τις σχέσεις, σε multimedia CD-ROM



- **9 Κεφάλαια με τεχνικές και αισθησιακές μεθόδους**
- **40 λεπτά full motion video**
- **Επιστημονικά ψυχομετρικά τέστ απο τον Dr.L. Kristal**
- **Ειδικό κεφάλαιο αφιερωμένο στο safe sex και την αντισύλληψη**
- **Δυνατότητα password για ελεγχόμενη πρόσβαση**

MSL
Micro Software Library

Αγ. Κωνσταντίνου 40 • ΑΙΘΡΙΟ
Μαρούσι • 151 24 Αθήνα
Τηλ.: 68.93.590 • Fax: 68.93.589

ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • Β

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	**COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ** Σελίδες 230	2.500
Ε2.	**ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ** Σελίδες 242	2.100
Ε3.	**ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ** Σελίδες 146	1.500
Ε4.	**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS** Σελίδες 284	4.100
Ε5.	**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS** Σελίδες 256	4.100
Ε6.	**ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ** Σελίδες 206	3.400
Ε7.	**ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS;** Σελίδες 350	4.100
Ε8.	**MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 214	2.800
Ε9.	**ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS;** Σελίδες 376	4.100
Ε10.	**WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 198	2.800
Ε11.	**ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ** Σελίδες 224	3.900

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	**VIDEOTEX** Σελίδες 182	2.400
Γ2.	**ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ** Σελίδες 184	2.600
Γ3.	**VIRTUAL REALITY** Σελίδες 200	2.900
Γ4.	**FRACTALS** Σελίδες 216 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.600
Γ5.	**MULTIMEDIA** Σελίδες 176	2.600
Γ6.	**ΔΙΚΤΥΑ** Σελίδες 180	2.600

ΓΙΑ... POWER USERS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ρ1.	**WINDOWS 3.0 POWER TOOLS** Σελίδες 670 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
Ρ2.	**LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 1.056	9.300
Ρ3.	**WINDOWS 3.1 POWER TOOLS** Σελίδες 1.136 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	9.300

ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	**VISUAL BASIC** Σελίδες 422	5.100
Π2.	**CLIPPER 5.01** Σελίδες 192	2.500
Π3.	**BORLAND C++ 3.0 & 3.1** Σελίδες 592	5.100
Π4.	**TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 302 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5"	5.100
Π5.	**SQL** Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	3.900
Π6.	**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS** Σελίδες 304	5.100
Π7.	**CA CLIPPER 5.2** Σελίδες 256	2.800

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Λ1.	**DOS 5** Σελίδες 394	4.100
Λ2.	**WINDOWS 3.1** Σελίδες 426	4.100
Λ3.	**UNIX** Σελίδες 826	7.400
Λ4.	**NOVELL NETWARE 2.2** Σελίδες 332	4.600
Λ5.	**AUTOCAD 12** Σελίδες 480	5.800
Λ6.	**ACCESS MICROSOFT** Σελίδες 304	4.600
Λ7.	**QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 260	4.600
Λ8.	**MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 468	4.600
Λ9.	**AMI PRO 2.0** Σελίδες 594	5.200
Λ10.	**AMI PRO 3.0** Σελίδες 610	6.100
Λ11.	**COREL DRAW! 3.0** Σελίδες 278	4.600
Λ12.	**VENTURA** Σελίδες 300	4.100
Λ13.	**COREL DRAW! 4.0** Σελίδες 430	5.100
Λ14.	**QUATRO PRO ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 344	4.600
Λ15.	**PAGEMAKER** Σελίδες 320	4.600
Λ16.	**PHOTOSHOP 2.5** Σελίδες 176	3.900
Λ17.	**DEFACTO** Σελίδες 575	7.300

POCKET GUIDES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	**DOS 5.0 B' έκδοση** Σελίδες 182	2.100
G2.	**DR DOS 6.0** Σελίδες 208	2.100
G3.	**MS-DOS 6.0 & 6.2 Γ' έκδοση** Σελίδες 256	2.100
G4.	**WINDOWS 3.1B' έκδοση** Σελίδες 330	2.100
G5.	**WORDPERFECT 5.1 B' έκδοση** Σελίδες 314	2.100
G6.	**WORDPERFECT 5.1ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 284	2.100
G7.	**EXCEL 3.0** Σελίδες 164	2.100
G8.	**WINDOWS 3.0** Σελίδες 256	2.100
G9.	**WINDOWS NT** Σελίδες 464	2.100
G10.	**WORD 6.0** Σελίδες 280	2.100
G11.	**WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS** Σελίδες 368	2.100
G12.	**MS-DOS 6 Γ' έκδοση** Σελίδες 250	2.100

HOME COMPUTING

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
H1.	**ADVENTURES** Βιβλίο Δεύτερο Σελίδες 266	4.100
H2.	**NINTENDO NES** Σελίδες 122	1.800
H3.	**NINTENDO GAME BOY** Σελίδες 88	1.500
H4.	**ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ** Σελίδες 280	3.200
H5.	**ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ** Σελίδες 263	2.900
H6.	**ADVENTURES** Βιβλίο Τρίτο Σελίδες 336	4.500

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

(Σειρά BUSINESS INSTITUTE OF MANAGEMENT)

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING** Σελίδες 80	1.600
B2.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ** Σελίδες 100	1.600
B3.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ** Σελίδες 100	1.600
B4.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT** Σελίδες 112	1.600
B5.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ** Σελίδες 104	1.600
B6.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ** Σελίδες 112	1.600
B7.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ** Σελίδες 104	1.600
B8.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ** Σελίδες 104	1.600
B9.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ** Σελίδες 104	1.600
B10.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ** Σελίδες 104	1.600
B11.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS** Σελίδες 112	1.600

ΓΕΝΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
M1.	**ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ** Σελίδες 320	4.300
M2.	**ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ** Σελίδες 226	3.000
M3.	**Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER** Σελίδες 340 Γ' έκδοση	2.700
M4.	**DIRECT MAIL** Σελίδες 234	2.700
M5.	**MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ** Σελίδες 210	2.700

τηλεαγορα
MAIL ORDER SERVICES

SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S2.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S3.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΘΟΓΡΑΦΟΣ**	
	για PC/XT	15.000
	για AT/286	25.000
	διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	
S4.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S5.	**ASTROCHART** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S6.	**COMPUTALK** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S7.	**HITPACK 13** διατίθεται σε δισκέτα 3" για Amstrad 6128 & Plus	9.000

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ SOFTWARE

ES1.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ (ΕΜΒΑΔΑ)**	9.900
ES2.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ (ΜΟΝΑΔΕΣ ΜΕΤΡΗΣΗΣ)** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή σε 2 5.25"	9.900

GAME SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
GS1.	**MIND BLASTER** (compilation) διατίθεται σε δισκέτες για PC 3.5" ή AMIGA	6.000
GS2.	**DEFENDER OF THE GALAXY** διατίθεται σε δισκέτα για AMIGA	4.000
GS3.	**TARTA**	
	για AMIGA	4.000
	για PC 3.5"	5.500
GS4.	**Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.900
GS5.	**ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.500
GS6.	**THE CLUB HOUSE (compilation)** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	6.000
GS7.	**SILVER BALL** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.500
GS8.	**ΝΑΥΜΑΧΙΑ** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	4.000

VIDEO
ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
V1.	**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ**	3.990
V2.	**ΤΟ SOFTWARE ΚΑΙ ΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΟΥ**	3.990
V3.	**Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ MULTIMEDIA**	3.990
V4.	**ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ (V1+V2+V3)** Διάρκεια εκάστης 60'	9.900

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: ΤΗΛΕΑΓΟΡΑ

ΟΝΟΜ/ΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ .... ΤΗΛ. ....

ΥΠΟΓΡΑΦΗ .... ΗΜ/ΝΙΑ ....

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT			ΚΟΣΤΟΣ
			3.5"	5.25"	Amiga	

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ. ....

• Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παραγγελλόμενα είδη. • *Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.*

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό PC MASTER για ένα χρόνο (11 τεύχη). Τιμή τεύχους: 800 δρχ.

- ❑ ΙΔΙΩΤΗΣ: 7.900 δρχ.
- ❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ: 7.000 δρχ. (Αρ. Δελτ. Φοιτ. Ταυτ.: ____________)
- ❑ Ν.Π.Δ.Δ. ή ΕΤΑΙΡΙΑ ή ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ: 12.000 δρχ.

- ❑ Εστειλα την επιταγή Νο_______ με το ποσό των ________ δρχ.
- ❑ Χρεώστε το ποσό των ____________ στην κάρτα μου DINERS. (Αριθμός κάρτας ____________ Ημ/νία Λήξεως ___________)

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜ/ΜΟ ______________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. __________ **ΤΗΛΕΦΩΝΟ** __________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________ **ΗΛΙΚΙΑ** ___

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ

Νο ______________________

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά, αλλιώς θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%. Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 3.000 δρχ. η καθεμία. Για κάθε λέξη επιπλέον, το κόστος επιβαρύνεται με 300 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%. Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 15 του προηγούμενου μήνα (σφραγίδα ταχυδρομείου). Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

- ☐ **Computers**
- ☐ **Software**
- ☐ **Περιφερειακά**
- ☐ **Γενικά**

Συμπληρώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας όπου επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

Προς το περιοδικό PC MASTER (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ

ΤΗΛ.

ΑΡΙΘΜΟΣ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ

ΗΜ/ΝΙΑ

Οι αγγελίες του PC MASTER υπάρχουν και σε ηλεκτρονική μορφή στην On-Line Βάση δεδομένων της CompuLink

PC ΑΓΓΕΛΙΕΣ

HARDWARE

486/40, 4 MB, 260 Seagate 1280x1024 Ni color cirrus logic SoundBlaster, μόνο 190.000 δρχ. Γιώργος. Τηλ.: 9234402, 9237678.

ΠΑΓΚΡΑΤΙ COMPUTER CENTER. Προσφορά Χειμώνας '93. 386 DX/40 (1 MB RAM, FD 3.5", 40 MB HD, SVGA έγχρ. 1024x768). * 225.000 * Τηλ. & Fax: 7015319.

SOFTWARE

FIC SOFT - ΤΑ ΠΙΟ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ. ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ ΚΑΘΕ ΕΒΔΟΜΑΔΑ. ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΓΙΑ ΕΠΑΡΧΙΑ. ΩΡΕΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ. DON'T WASTE TIME CALL NOW! ΦΩΤΗΣ. ΤΗΛ.: 7015319.

COMPU SOFT!!! Ολα τα τελευταία προγράμματα. Εισαγωγή παιχνιδιών από εξωτερικό. GAME + DISK = 450 δρχ. Παραδόσεις κατ' οίκον. Ολα δοκιμασμένα 100%. Νικολάου Σπύρος, Αίαντος 89, 131 22 Ν. Λιόσια. Σπύρος - Γιάννης, τηλ.: 2626571, 2612185.

DREAM TEAM. ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ GAMES, PROGRAMS, UTILITIES ΑΠΟ ΔΙΕΘΝΗ ΑΓΟΡΑ. ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ. ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ ΚΩΣΤΑΣ, ΨΗΛΟΡΕΙΤΟΥ 25, ΤΗΛ.: 9829739.

PC GAMES + UTILITIES. Ολοι οι τελευταίοι τίτλοι. Game + disk = 400 δρχ. Εβδομαδιαίες παραλαβές και συνδρομές. Παππάς Τάκης, Ναυσικάς 28, Ν. Λιόσια 131 22. Τηλ.: 2637525.

PC Games + Utilities. Ολα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα. Game + Disk = 500 δρχ. Τώρα παραλαβή από τρία γκρουπ κάθε εβδομάδα. Αντικαταβολές παντού, παράδοση κατ' οίκον. Πολυχρονίου Μίμης, Μ. Μπότσαρη 17, Αιγάλεω. Τηλ.: 5983717, 5987587.

ΔΩΡΕΑΝ πλήρης αναλυτικός κατάλογος. Games, Utilities, Applications, Windows. Ανεπανάληπτες προσφορές! Γράψτε: Τ.Θ. 52, 68100 ΑΛΕΞ/ΠΟΛΗ.

PC Games (original & μη) σε μεγάλη ποικιλία. Στράτος, 19:00 - 21:00. Αρμοντέλλης Στράτος, Αιγέως 7, Αθήνα 104 46. Τηλ.: 8218791.

IBM ORIGINAL SOFTWARE. Εφαρμογές, Utilities, System, Software, Games. Ανάπτυξη εμπορικών εφαρμογών για DOS-UNIX. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Τσιγκάκος Μιχάλης, Νικηταρά 38, Πειραιάς. Μιχάλης, τηλ.: 4919561. Δημήτρης, τηλ.: 4924320.

PC CLUB. ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ GAMES, UTILITIES, PROGRAMS. ΣΥΝΕΧΕΙΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ, ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ. ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ, ΤΙΜΕΣ ΜΟΝΑΔΙΚΕΣ. ΔΩΡΕΑΝ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟΣ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ. ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΟΠΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, ΓΥΜΝΑΣΤΗΡΙΟΥ 4, ΔΑΦΝΗ. ΤΗΛ.: 9253146.

300 δρχ. Game + Disk PC-ST-Amiga. Φτηνά, γρήγορα. Αντικαταβολές. Λέκκας Χάρης, Τ.Θ. 26049, Τ.Κ. 10022 Αθήνα. Τηλ.: 8832141.

32 bit Games, PC-ST-Amiga. Γρήγορα, παντού, όλα. Γιωργοτάσος Γιάννης, Σπ. Τρικούπη 34. Τηλ.: 8239965.

TOP PC GAMES Programs 200, Συνδρομή 150. Αντικαταβολές. Πικάκης Νίκος, Λ. Κατσώνη 50. Τηλ.: 6456426 (5-9).

PC SOFTWARE. Ολα τα καινούρια Games + Utilities. Game + Disk = 500 δρχ. Γίνονται συνδρομές. Θεμελής Θεόδωρος, Π. Ράλλη 154. Τηλ.: 4966603.

"BEST COMPUTER SHOP". Computers, εκτυπωτές, περιφερειακά, αναλώσιμα. ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ. Πολλές δόσεις. ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΕΠΑΡΧΙΑ. Πριν κάνετε οποιαδήποτε αγορά τηλεφωνήστε μας. 3ης ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ 58, ισόγειο. Τηλ.: 8227236.

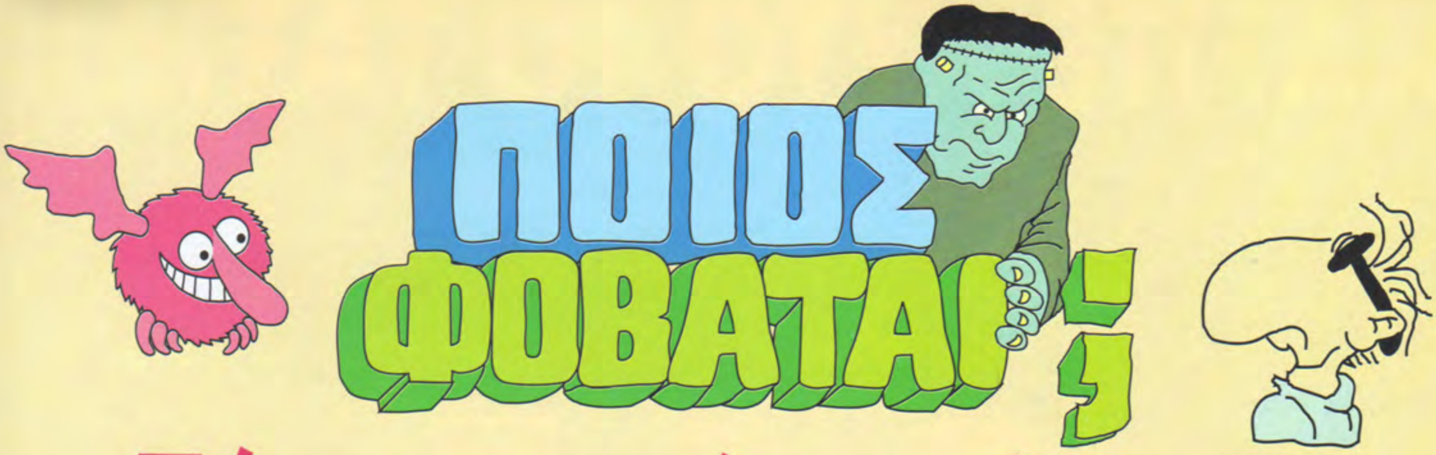
PC GAMES CENTER. Μεγάλη συλλογή από GAMES, UTILITIES, APPLICATION. Νέες παραλαβές κάθε εβδομάδα. Games + Disk (Mitsubishi) = 450 δρχ. Αντικαταβολές παντού. Δωρεάν κατάλογος. Νάκος Σωτήρης, Τ.Θ. 26118, Τ.Κ. 10022 Αθήνα. Sotos: 4965213.

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟΣ ΜΕ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΕΣ ΣΠΟΥΔΕΣ ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΠΑΡΑΔΙΔΕΙ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΕ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ. Απόστολος, τηλ.: 8659488.

ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΩ ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΕΣ ΜΕΤΑΦΡΑΣΕΙΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΕΙΔΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ, ΔΙΑΤΡΙΒΩΝ Κ.ΛΠ. ΤΙΜΕΣ ΛΟΓΙΚΕΣ. ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΣΕ COMPUTER. ΤΗΛ.: 7719221.

Αν έχεις MODEM τηλεφώνησε στο 8229402. 24 ώρες τη μέρα. ΣΙΓΟΥΡΑ σε ενδιαφέρει...



Πάντως, εσείς ποτέ πια!!!

Με τη νέα σειρά βιβλίων Ποιος Φοβάται, των εκδόσεων Anubis, που άναι ειδικά σχεδιασμένη και γραμμένη για εσάς, μπορείτε άφοβα να πάρετε την απόφαση νσ ασχοληθάτε με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές.

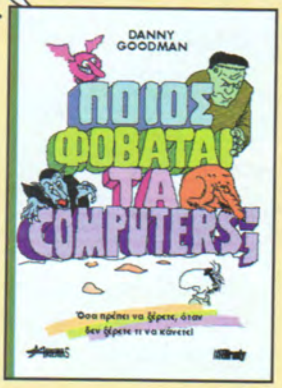
Μαθαίνετε, χωρίς πολύπλοκη επιστημονική ορολογία και χωρίς να σας δημιουργηθούν κρίσεις πανικού ή άγχους.

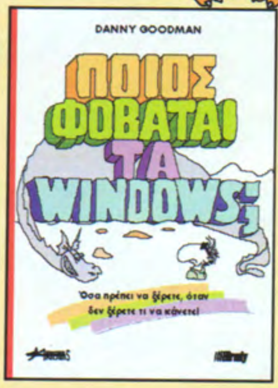
Αυτά τα βιβλία θα σας εμφυσήσουν αυτοπεποίθηση.

Ξεκινώντας από τους "απειλητικούς όρους" στην αρχή κάθε κεφαλαίου και συνεχίζοντας με εφαρμογή στην πράξη και ειδικές "εξορκασκήσεις", θα διαλύσετε γρήγορα και εύκολα όλους τους βαθιά ριζωμένους φόβους σας.









Με το Ποιος Φοβάται τα Computers, μαθαίνετε:

- σε τι σας χρειάζεται, επιτέλους, ένας προσωπικός υπολογιστής,
- τι ακριβώς πρέπει να ψάχνετε όταν θέλετε να αγοράσετε έναν υπολογιστή,
- σε τι ακριβώς διαφέρει το hardware από το software και τι χρειάζεστε εσείς,
- πώς θα διαμορφώσετε τον υπολογιστή, ώστε να κάνει ό,τι ακριβώς θέλετε.

Με το Ποιος Φοβάται τα Windows, μαθαίνετε:

- τι είναι, επιτέλους, το περιβάλλον γραφικών,
- να εκτελείτε με άνεση τις σημαντικότερες λειτουργίες των Windows,
- να χρησιμοποιείτε τον Program Manager και τον File Manager,
- να απολαμβάνετε τη χρήση του καινούριου σας υπολογιστή.

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS *ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ:*
Compupress Support Center (OMNI SHOP) Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, Τηλ.:3601.761, 3641.095